
CLUB
Nintendo
EDICION ESPECIAL
STREET FIGHTER II
MATERIAL NUNCA ANTES PUBLICADO
.TRUCOS
•ESTRATEGIAS
.TIPS Y SECRETOS
•COMBOS
•AGARRES
•PODERES
MAS DE 2,450 FOTOS
Whitedrako



CLUB NINTENDO
EDICION ESPECIAL
STREET FIGHTER II

Año II Julio 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.	Editorial Samra, S.A. de C.V.
Director General Teruhide Kikuchi	**Consejero Delegado** Gustavo González Lewis
Directora de Administración Lourdes Hernández	**Director General** Sergio Garcés Solis de Ovando
Director Editorial José Sierra, Gustavo Rodríguez	**Director General de Ventas** Raul Archundia V.
Producción Network Publicidad	**Directora de Coordinación Editorial y Ventas** Guadalupe Pardo Aguirre
Diseño Francisco Cuevas Ortiz	**Director de Producción** Jesús Lara Garza
Asistente de arte: Ernesto Escuña	

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

PRINTED IN MEXICO

EDITORIAL

Esta Edición Especial era muy esperada. Toda la información contenida sobre los personajes es oficial de Capcom. Por ahí hay otras leyendas que nosotros no quisimos incluir porque no son las originales.

Sobre las Estrategias y Combos encontrarás que nunca antes se han publicado; son estrategias que a nosotros nos han dado resultado al jugar. De hecho grabamos el juego y lo fotografiamos, lo cual da mucha realidad a nuestras fotos pues no usamos pausa para interrumpir el juego.

Todas las fotos fueron tomadas en el nivel 7 y las jugadas especiales se le hicieron al CPU con los 4 últimos peleadores, lo cual demuestra que son reales ya que el C.P.U. "no se deja".

A nosotros nos dan resultado estas estrategias; esperamos que con práctica también a ti te den resultado.

Sólo nos queda decirte: Fight!

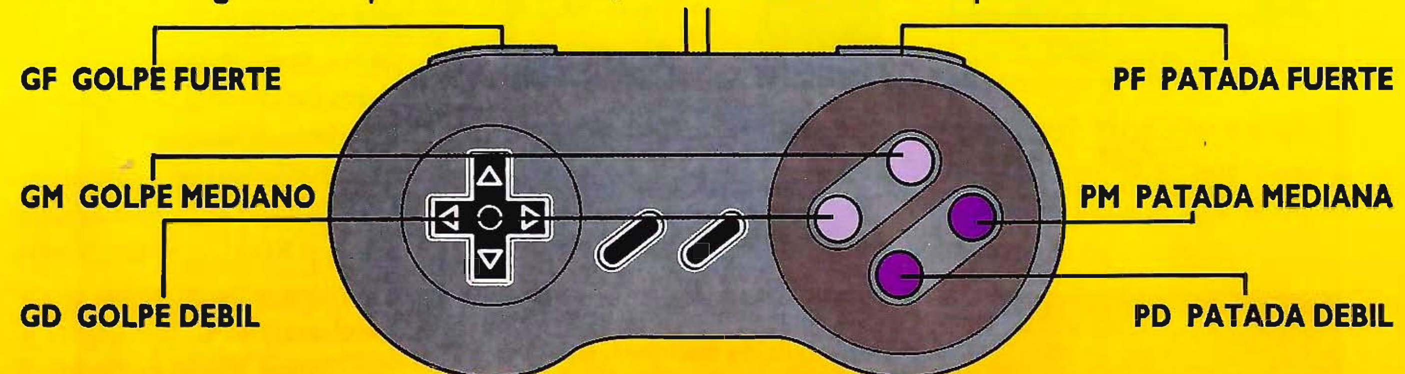
GRACIAS ESPECIALES A:

Axy... el único loco capaz de aventarse esta guía.
Gilberto Hernández... por sus excelentes ilustraciones.
Spot... por el apoyo a esta Edición Especial.
Manuel Núñez, Jesús Medina, Adrián Carbajal, Paul Jurado, Juan Carlos Cortés Castillo, Tony Ramírez, Juan Carlos González y José Luis Suárez por su colaboración.
Erik Wendel y Hector Augusto Guerrero por sus descubrimientos.

INDICE

CONFIGURACION DEL CONTROL

Lo más importante es evitar confusión en los botones, por eso, te recomendamos usar la misma configuración siempre.
Si no das configuración especial a tu control, así es como están los ataques.



Si quieres configurar el control cuando ya comenzaste tu juego sólo deja presionado Select.
(Cada vez que continúes lo puedes hacer otra vez)



Deja presionado Select.



Deja presionado Select antes de presionar Start.







Ya en esta pantalla presiona cualquier botón cuando la palabra SET esté en amarillo y así acomodarás los botones para el Capcom Power Stick Fighter, te sales de la pantalla con START.

PROFILE (Perfil de cada Peleador)

Si quieres comparar datos de cada personaje lo puedes hacer más rápido si cuando aparece la pantalla del título, dejas presionados los botones L y R en el control 2 para que aparezcan los datos de los personajes uno tras otro.

Mantén presionados L y R en el control 2.











Si al poner récord seleccionas end o dejas que se termine el tiempo se pondrá SF II en el récord.

RANKING

1ST	840400	SFII
2ND	50000	NIN
3RD	45000	P♪
	40000	



Entra a la pantalla de opciones, en el último renglón activa los sonidos 25, 26 y 27, ahora activa 1F, 20, 21 y 22 para escuchar los diferentes efectos de cuando rompes los tambos. Después si activas el 28 el 1F, 20 y 21 serán sonidos raros y el 22 es el grito de Vega.

Te será muy fácil entender esta guía si te familiarizas con las claves que utilizamos. En los todos los casos la primera letra se refiere al ataque que ejecutas: **G** (Golpe) **P** (Patada); la segunda letra es la intensidad: **F** (Fuerte) **M** (Medio) **D** (Débil) y la tercera letra es como ejecutas el ataque: **L** (de Lejos) **C** (de Cerca) **A** (Agachado) **V** (saltando Vertical) **F** (saltando al Frente o atrás).

JUGADOR vs. CPU

Con el mismo personaje y del mismo color.

Te gustaría medir tu habilidad contra el CPU pero con el mismo personaje, pues con este truco lo puedes hacer. (Por si no lo sabes CPU significa Unidad Central de Procesamiento).

Primero tienes que tener presente con qué personaje quieres hacer el truco, para este ejemplo es Guile. Comienza tu juego con cualquier personaje menos el del truco (Guile) y deja que te ganen (si al comenzar te toca enfrentarte con el personaje del truco resetea el SNES y comienza nuevamente). Después continúa tú con el personaje del truco (Guile) y deja que te gane nuevamente y continúa con cualquier personaje menos el del truco (Guile) ni el que te ganó (Blanka); sigue avanzando y al llegar a la escena en la que te enfrentas al personaje del truco (Guile) reta en el control 2 con cualquier personaje menos el del truco (Guile), deja que cada uno gane un round y empaten los otros dos, después continúa en el control 2 con el personaje del truco (Guile).

Ahora si demuestra quién es el mejor.



1.- Deja que te gane.



2.- continúa con el personaje del truco y deja que te gane.



3.- Continúa y al llegar con el personaje del truco reta en el control 2.



4.- Deja que empaten.



5.- Continúa en el control 2 con el personaje del truco.

ABREVIATURAS UTILIZADAS EN ESTA GUIA

GOLPES

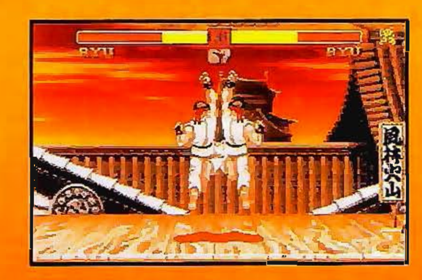
GFL	Golpe Fuerte de Lejos
GML	Golpe Medio de Lejos
GDL	Golpe Débil de Lejos
GFC	Golpe Fuerte de Cerca
GMC	Golpe Medio de Cerca
GDC	Golpe Débil de Cerca
GFA	Golpe Fuerte Agachado
GMA	Golpe Medio Agachado
GDA	Golpe Débil Agachado
GFV	Golpe Fuerte saltando Vertical
GMV	Golpe Medio saltando Vertical
GDV	Golpe Débil saltando Vertical
GFF	Golpe Fuerte saltando al Frente
GMF	Golpe Medio saltando al Frente
GDF	Golpe Débil saltando al Frente

PATADAS

PFL	Patada Fuerte de Lejos
PML	Patada Media de Lejos
PDL	Patada Débil de Lejos
PFC	Patada Fuerte de Cerca
PMC	Patada Media de Cerca
PDC	Patada Débil de Cerca
PFA	Patada Fuerte Agachado
PMA	Patada Media Agachado
PDA	Patada Débil Agachado
PFV	Patada Fuerte saltando Vertical
PMV	Patada Media saltando Vertical
PDV	Patada Débil saltando Vertical
PFF	Patada Fuerte saltando al Frente
PMF	Patada Media saltando al Frente
PDF	Patada Débil saltando al Frente



Yo le apuesto a Guile.



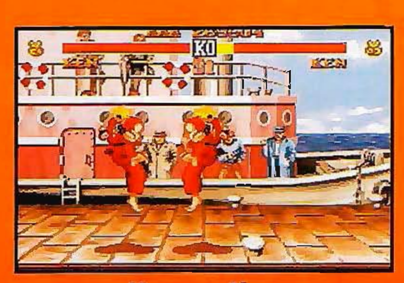
Ryu vs. Ryu



E. Honda vs. E. Honda



Blanka vs. Blanka



Ken vs. Ken



Zangief vs. Zangief



Chun Li vs. Chun Li





Dhalsim vs. Dhalsim



TIPS GENERALES

Para dominar Street Fighter II no es indispensable ejecutar jugadas muy complicadas, más bien es el combinar las jugadas que dominas sin repetirlas demasiado, para que el oponente no te tome la medida, y cuando tengas la ventaja arriésgate a ejecutar jugadas nuevas para practicarlas y así ampliar tu repertorio de jugadas. Con el fin de no repetirlas para empezar, trata de dominar las siguientes técnicas.

MAREAR

Si le conectas al oponente dos o tres ataques fuertes en secuencia lo dejas aturdido por unos instantes o también al conectarle varios ataques rápidos sin parar.




al quedar mareado puede quedar con estrellas o pájaros.

Cuando aparecen estrellas no te confíes mucho porque se reincorpora más rápido.

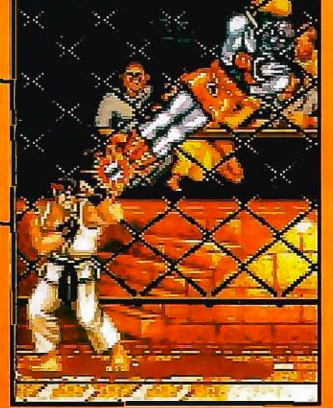
Cuando el oponente esté aturdido es el momento propicio para una jugada doble, triple o un agarrón.

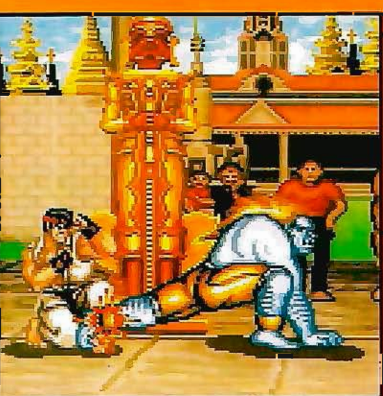
Para quitarte las estrellas o pájaros mueve rápido el control de izquierda a derecha y al mismo tiempo presiona los 6 botones rápidamente, (si tienes el control de Capcom utiliza la palma de tu mano para presionar los 6 botones) es importante que calcules tu medida y un instante antes de reincorporarte marca agarrón o un ataque especial; para cada personaje te daremos una técnica. Si tienes turbo es mucho más rápida la recuperación, aunque en este especial no damos más técnicas o tips con turbo.

DEFENSAS

Algo que es indispensable para dominar Street Fighter II es poder bloquear los ataques del oponente.
Hay dos tipos de defensas:

DE PIE: La utilizas para bloquear ataques por el aire o los ataques altos. Para lograrlo presiona el control hacia tu espalda (izquierda o derecha). ➲

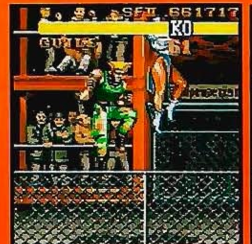


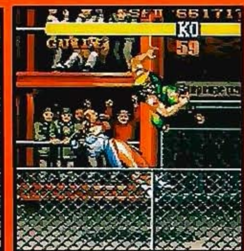
➲ **AGACHADO**: La utilizas para bloquear ataques por abajo. Para lograrlo presiona el control en diagonal hacia abajo y tu espalda (izquierda o derecha).

NOTA: Los ataques especiales te bajan un poco de energía con todo y defensa. También con todo y defensa te pueden agarrar; cuando estás en defensa agachado es más fácil que te agarren, pero si en el momento preciso en que te marcan agarrón cambias a defensa de pie es probable que no te agarre y sólo marque el golpe con el que quería agarrarte.

AGARRONES







Esta jugada es básica para poder armar un mejor estilo de juego.

➲ Tú puedes controlar hacia que lado quieres ejecutar el agarrón moviendo el control; de preferencia trata de arrojar al oponente hacia la orilla más cercana y así no darle opción a que escape.



Otro uso importante es cuando estás tirado y el oponente se pega a ti para atacarte, pero justamente cuando te estás parando marca varias veces agarrón y lo arrojarás en cuanto te levantes. ➲

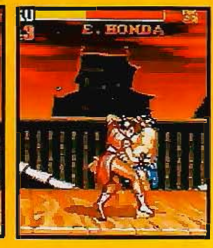












➲ Hay otra jugada en la cual necesitas rapidez: cuando te ataque por arriba y veas que no tienes forma de esquivar no pongas defensa y marca rápidamente un agarrón.

Hay que tomar en cuenta que cada peleador tiene diferentes alcances para ejecutar los agarres y sólo practicando dominas los agarres sin necesidad de estar pegado al oponente. ➲

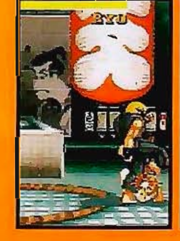
















Además de los tips que te dimos, tienes que tener presente las siguientes 4 jugadas:

➲ Si marcas un ataque con el que no te separes mucho y el oponente pone defensa, sin dudar marca agarrón.

Si conectas un ataque, no dudes y marca una jugada doble o triple. ➲

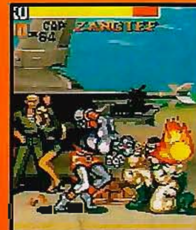












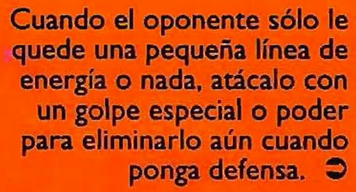
➲ Cuando el oponente se esté levantando atácalo con un poder, golpe especial o algún ataque que mantenga su posición por un instante para forzarlo a poner defensa.







Cuando el oponente sólo le quede una pequeña línea de energía o nada, atácalo con un golpe especial o poder para eliminarlo aún cuando ponga defensa. ➲







➲ Para evitar este tipo de situación en Club Nintendo jugamos tapando la parte superior de la pantalla de tal manera que no nos damos cuenta exactamente de cuanta energía le sobra al oponente, y te sorprendes al ver al final con cuánta energía ganaste.









Fecha de Nacimiento:
27-7-1964
Estatura: 5'10"
Peso: 150 lbs.
Medidas:
B 44" W 31" H 33"
Tipo de Sangre: O





Algo que marca una gran diferencia de Ryu y Ken sobre los demás peleadores es que por su diversidad de ataques son los personajes con los que se pueden hacer más estilos de pelea, es decir que cada quien puede crear un estilo diferente.

Los letreros del Stage escritos en kanji dicen **FURIN KAZAN** que significa **Volcan en Erupcion**



SHO
SUBIR
VOLAR
SURGIR

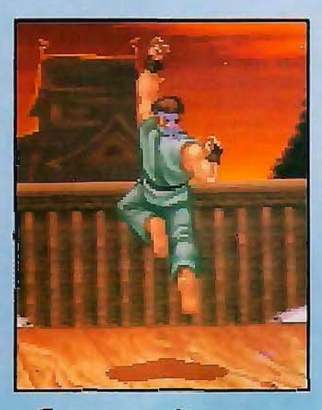


RYU
DRAGON



KEN


GOLPE





Golpe de Dragon que Despega



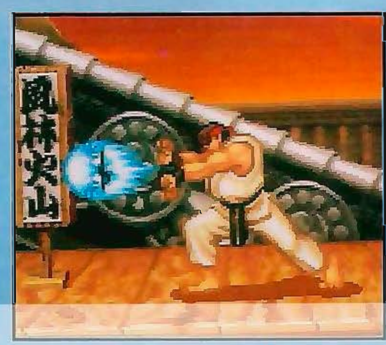
HA
OLA



DO
MOVIMIENTO



KEN
GOLPE



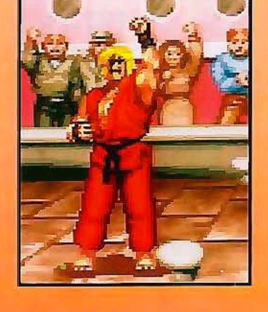
Golpe con Movimiento de Ola







Fecha de nacimiento:
14-2-1965
Estatura: 5'10"
Peso: 169 lbs.
Medidas:
B 44" W 32" H 33"
Tipo de Sangre: B





Ya que domines el quitarte las estrellas o pájaros moviendo el control rápidamente, entonces justo cuando sepas que te vas a quitar lo aturdido marca un **Dragon Punch** con **GD**. Así, si no lo conectas no quedarás indefenso.

EJEMPLO 1:









EJEMPLO 2:







旋 風



TATSUMAKI
TORNADO

SENPU
VIENTO RAPIDO

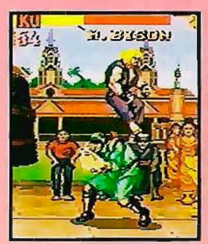
KIAKU
PATADA

Patada de Tornado Veloz



COMBOS

Ejecuta estas jugadas cuando el oponente esté mareado o sin defensa.
Para aplicarlas es muy importante que marques el segundo movimiento en cuanto el primero es ejecutado y de igual manera el tercero. Si la jugada empieza con un ataque por arriba márcalo lo más abajo que puedas (fíjate en las dos primeras jugadas).






Conéctale una **PFF** tratando de quedarte del otro lado.
Inmediatamente colócale un **GFC.**
Y justamente cuando entre el golpe marca un **Dragon Punch**.

El GFC lo ejecutas presionando el botón L, pero si lo dejas presionado y marcas la secuencia del Dragon Punch y al terminarla sueltas el botón, se registrará como si lo hubieras vuelto a presionar para hacer el Dragon Punch.

Conéctale un **GFF** tratando de caer lo más pegado al enemigo.
Inmediatamente colócale una **PDA** y una hurricane **KICK.**





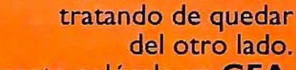


La PDA y la Hurricane Kick, las puedes ejecutar presionando el botón B una sola vez pero la secuencia de la Hurricane Kick tienes que ejecutarla rápidamente ya que al soltar el botón te marca como si lo hubieras presionado.





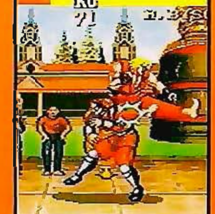
Conéctale un **GFF**.
Inmediatamente colócale un **GMA**.
Y justamente cuando entre el golpe marca **PFA**.

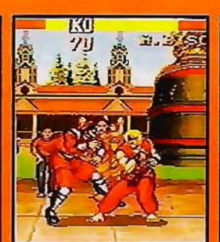
Conéctale un **GFF** tratando de quedar del otro lado.

Inmediatamente colócale un **GFA**.

Y justamente cuando entre el golpe marca un **Dragon Punch**.





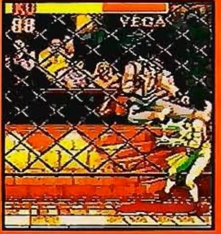




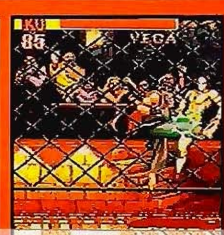

Conéctale una **PFF** tratando de quedarte del otro lado.
Inmediatamente conéctale un **GFA**.
Y justamente cuando entre el golpe marca una **Fire Ball**.

El GFA y la Fire Ball los puedes ejecutar presionando el botón L una sola vez, pero la secuencia de la Fire Ball tienes que ejecutarla rápidamente ya que al soltar el botón te marca como si lo hubieras presionado.

Conéctale una **PFF**. Inmediatamente colócale un **GFC**. Y justamente cuando entre el golpe marca una **Hurricane Kick**.







Si ejecutaste la **Hurricane Kick** con **PF** puedes conectarle doble patada.









Conéctale una **PFF**.
Inmediatamente colócale una **PMA**.
Y justamente cuando entre la patada marca una **Hurricane Kick**.

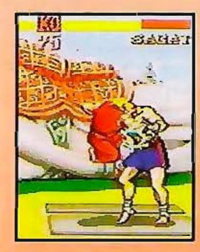
Conéctale un **GFF**.
Inmediatamente colócale una **PMA**.
Y justamente cuando entre la patada marca una **Fire Ball**.











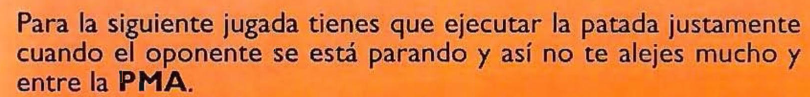






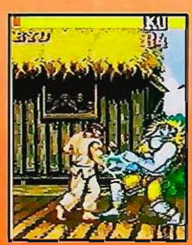
Conéctale un **GFF**.
Imediatamente colócale un **GFC**.
Y justamente cuando entre el golpe marca una **Fire Ball**.

Conéctale un **GDC**.
Y justamente cuando entre el golpe marca **Dragon Punch**.
Con algunos oponentes entra doble el **Dragon Punch**.



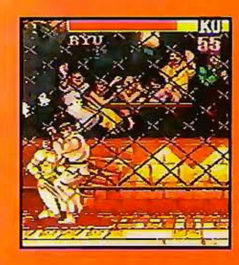
Para la siguiente jugada tienes que ejecutar la patada justamente cuando el oponente se está parando y así no te alejes mucho y entre la **PMA**.







Marca **PFC** justamente como se ve en la foto.
Si lo ejecutaste bien ya tiene la patada cuando se levanta.
Ya que se levantó le conectas una patada y no te aleja.
Al bajar el pie conectas otra patada y te alejará un poco.
Inmediatamente marca **PMA**. (Si quieres, puedes marcar una **Fire Ball** para presionarlo).



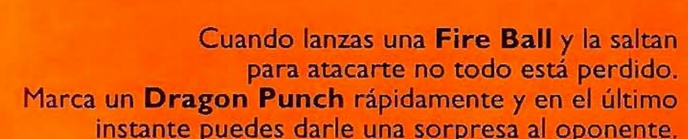








Con **Fire Ball** presionas a tu oponente pero no te confíes porque después de que lanzas una **Fire Ball** quedas indefenso por un instante.

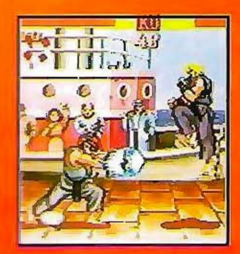


Cuando lanzas una **Fire Ball** y la saltan para atacarte no todo está perdido.
Marca un **Dragon Punch** rápidamente y en el último instante puedes darle una sorpresa al oponente.











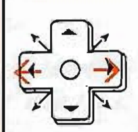


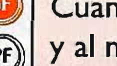
Después de ejecutar un **Dragon Punch** quedas indefenso por un instante.
Justamente antes de caer marca otro **Dragon Punch**.
Así sorprendes a tu oponente.





AGARRES

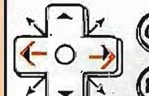


Cuando estés pegado al enemigo presiona en tu control al frente o atrás y al mismo tiempo presiona **GM/GF**, lo arrojarás para restarle energía.





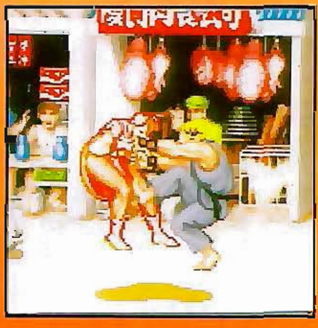






Otro tipo de agarrón lo ejecutas igual que el anterior, pero presiona **PM/PF**. Ryu sólo lanza al enemigo pero Ken rueda junto con él y después lo lanza.





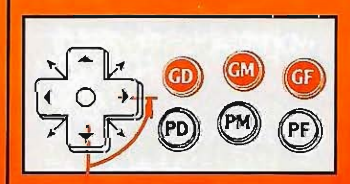




PODERES

FIRE BALL

Sigue la secuencia mostrada en forma continua y al mismo tiempo que hagas el último movimiento presiona cualquier puño.

GD= BOLA LENTA GM=BOLA MEDIA GF=BOLA RAPIDA

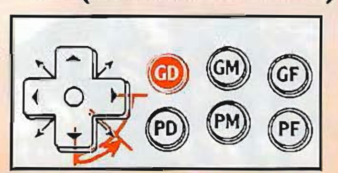





DRAGON PUNCH

Es similar a **Fire Ball** pero tienes que marcarlo rápidamente.

GD (PUNCH CORTO)

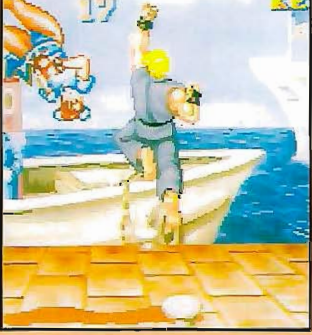


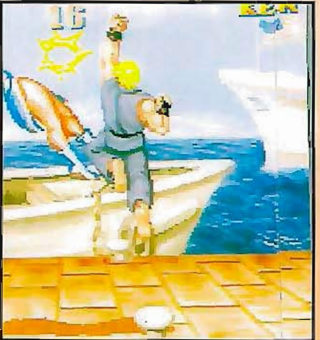




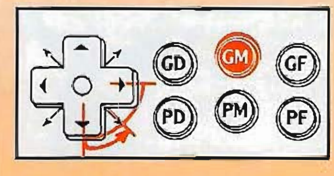


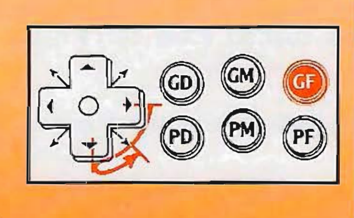






GM (PUNCH MEDIO)











HURRICANE KICK

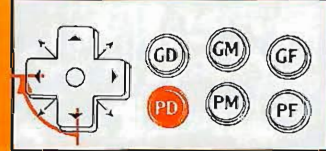
Aquí la secuencia es hacia atrás del contrincante y presionas cualquier patada.





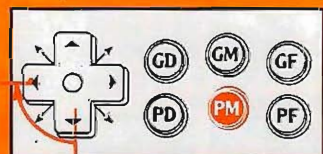


PD (PATADA CORTA)





PM (PATADA REGULAR)









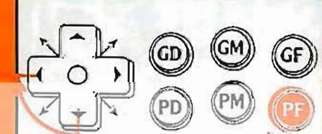








PF (PATADA LARGA)



VERSUS



Cada personaje tiene ventajas en sus ataques y defensas. En esta sección "VS." te daremos técnicas que nos han funcionado para defenderte y atacar a tus rivales.





RYU / KEN VS. CHUN LI





Con ella tienes que cuidarte de la rapidez de sus ataques; cuando estés cerca marca jugadas dobles para mantenerla a distancia.

➲ Cuando ejecute una **Whirlwind Kick** espérala agachado y cuando esté enfrente de ti conéctale un **GFA**.

Siempre que se pueda presiona lanzando **Fire Ball** y si salta al frente recíbela con **PFA**, recuerda que no tienes que acercarte demasiado. ➲





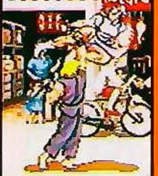


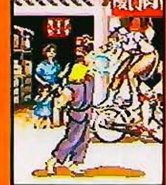


➲ Cuando te ataque con **PFA** ejecuta un **Dragon Punch** para restarle energía.

Cuando marque **Lightning Kick** atácala por arriba. ➲







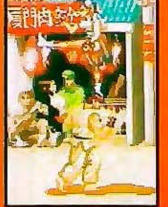
➲ Si salta de tal forma que va a caer pegada a ti marca **GFA** para detenerla.

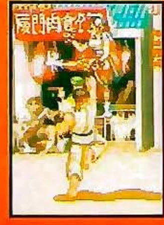


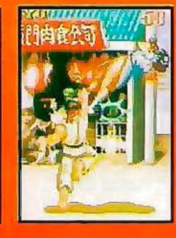




➲ De preferencia atácala con golpes cuando salten los dos y ella te patee.







➲ Cuando esté ejecutando **PFV** conéctale un **Dragon Punch**.





RYU/KEN VS KEN/RYU

Naturalmente que con este oponente está balanceado tu combate. Su punto débil es cuando lanza **Fire Ball** o cuando cae de un **Dragon Punch.** Contra Ken o Ryu puedes jugar pegado o a distancia.




Para esquivar su **Fire Ball** ejecuta un **Dragon Punch**, de preferencia con golpe débil para no tardarte en caer. (Por el tono de voz te puedes dar cuenta si es una **Fire Ball** rápida o lenta).

Puedes eliminar una **Fire ball** lanzando otra igual.







Cuando te ataque con **Hurricane Kick** espéralo agachado y conéctale un **Dragon Punch** o un **GFA**.

Si marca una **PFA** y no te alcanza marca rápidamente **PFA** para tirarlo.








Si se quieren pasar detrás de ti marca un **GFC** para detenerlos.

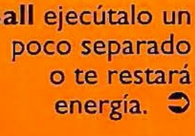
RYU / KEN VS. HONDA

Tienes que aprovechar que sus ataques no son muy rápidos, de preferencia mantenlo a distancia.

Cuando te ataque con **Hundred Hand Slap** y quieras lanzar un **Fire Ball** ejecútalo un poco separado o te restará energía.

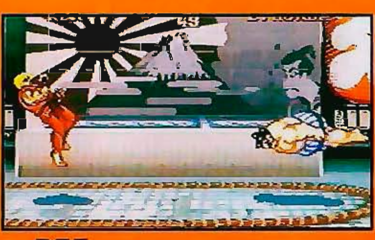
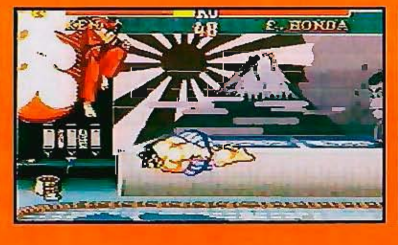






Presiónalo lanzando **Fire Ball** a distancia y cuando salte al frente recíbelo con **PFA**.

Cuando te ataque con **Sumo Head Butt** recíbelo con un **Dragon Punch** o salta hacia atrás y ya que esté debajo de ti conéctale una **PFF**.







Salta al frente de tal manera que no caigas tan cerca de él y cuando intente golpearte conéctale un **GFF**.

Para Zafarte de los apretones mueve el control rápidamente de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces. En cuanto te suelte prepárate a sacar un **Dragon Punch** por si salta hacia ti.

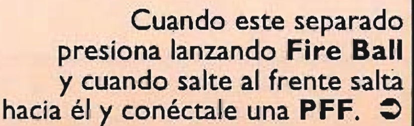


RYU / KEN VS. BLANKA

Con él tienes que evitar estar a una distancia media, es mejor estar muy separado o pegado a él.




➲ Para parar su **Rolling Attack** lo mejor es un **Dragon Punch** pero con una **PDC** es suficiente; si salta recíbelo con una patada fuerte, cuando ya esté cerca de ti.



Cuando este separado presiona lanzando **Fire Ball** y cuando salte al frente salta hacia él y conéctale una **PFF**. ➲

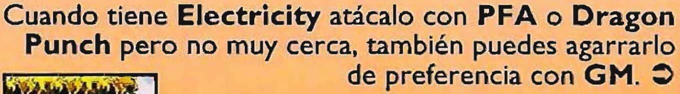




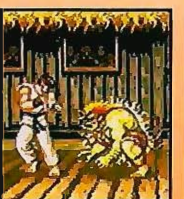
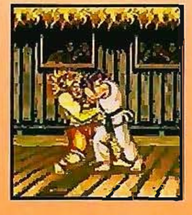




➲ Si no quieres que se acerque lanza **Fire Ball** y cuando salte al frente recíbelo con **PFA**.



Cuando tiene **Electricity** atácalo con **PFA** o **Dragon Punch** pero no muy cerca, también puedes agarrarlo de preferencia con **GM**. ➲




➲ Cuando te agarre a mordidas mueve rápidamente el control de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces, en cuanto te suelte prepárate a sacar un **Dragon Punch** por si se lanza o salta hacia ti.

RYU / KEN VS. ZANGIEF





➲ Lo mejor es siempre mantenerlo a distancia para evitar su **Spinning Pile Driver**. Para lograrlo ejecuta jugadas dobles o triples no importa si no le entran.

Lánzale **Fire Ball** para que cuando salte al frente tu saltes hacia él y le conectes un **GFF**. ➲









➲ Cuando se acerque mucho salta del otro lado y conéctale una **PFF** inmediatamente aléjate de un salto pero marca otra **PFF** desde que despegas del piso, a veces lo aturdes.



Cuando ejecute un **Spinning Cothesline** conéctale un **PFA**. ➲







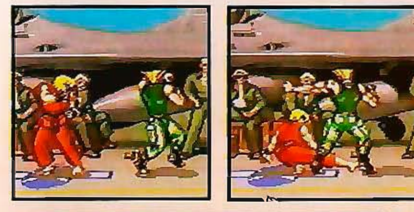

➲ Cuando te agarre y te esté aprentando mueve rápidamente el control de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces, en cuanto te suelte prepárate para ejecutar un **Dragon Punch** por si salta hacia ti.



RYU / KEN VS. GUILE

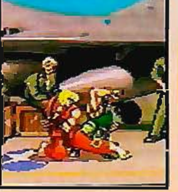
A distancia media es muy peligroso por eso trata de mantenerte alejado de él y cuando te acerques marca jugadas dobles o triples para mantenerlo a distancia.



Presiónalo con **Fire Ball** y cuando salte hacia ti ejecuta **Dragon Punch** o **PFL**. ➲

➲ Cuando te ataque con un **GFL** rápidamente conéctale una **PFA**.




Si se acerca demasiado aléjalo con varias **PDA**. ➲

➲ Si lanza un **Sonic Boom** contrarresta con un **Fire Ball** solamente si estas lejos de él, si no fácilmente te conectará un golpe.

Atacarlo por arriba es muy arriesgado pero si lo haces marca **PMF**. ➲









➲ Cuando te lance **Sonic Boom** y salte hacia ti ejecuta un **Dragon Punch** para esquivar el **Sonic Boom** y restarle energía.

RYU / KEN VS. DHALSIM

➲ Lo mejor es mantenerte cerca de él sin dejar de atacarlo. Cuando lo ataques no sólo tienes que pensar en su cuerpo, también debes tomar en cuenta que cuando estira brazos y piernas son vulnerables.





Cuando se barre pon defensa, al detenerse está indefenso por un instante. (Entre menos distancia recorre al barrerse menos es el instante que está indefenso). ➲




➲ Para contrarrestar sus **Yoga Fire** lanza **Fire Ball** pero si estás muy cerca a él es mejor que saltes (por el tono de voz te puedes dar cuenta a qué velocidad te lanza el fuego).

También puedes esquivarlo con **Dragon Punch**. ➲



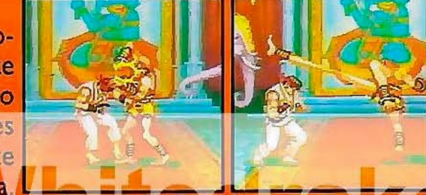






➲ Cuando ejecuta un **Yoga Flame** y estás pegado a él no te hará daño.

Cuando te agarre a cocos mueve rápidamente el control de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces. En cuanto te suelte prepárate a ejecutar un **Dragon Punch** por si te ataca.



RYU / KEN VS. BALROG

No es un oponente difícil pero si dejas que se acelere entonces empiezan los problemas.





➲ Mantenlo a distancia con **PMA** y cuando salte hacia ti conéctale un **GFA**.






Presiónalo con **PMA** y cuando salte hacia ti conéctale **PFC** ó **PFL**. ➲




➲ Si se acelera y no deja de tirarte golpes detenlo con un **Dragon Punch** en cuanto recoja el brazo.



RYU / KEN VS. VEGA

Si haces que entre a tu jugada fácilmente lograrás un perfect con él.



➲ Lánzale una **Fire Ball** lenta desde el principio.

Inmediatamente salta hacia él con **PFF** 3 veces seguidas para marearlo.







En cuando se esté levantando conéctale una jugada triple o simplemente una **Hurricane Kick** larga justo cuando se está parando para marearlo nuevamente. ➲








➲ Si se sube a la reja mantente a su lado y cuando salte, salta tú hacia atrás con **PFF**.

O recíbelo con un **Dragon Punch**. ➲

Si se sale de la jugada lo mejor es mantenerlo a distancia y esperar a que rebote en la pared para atacarlo con **PFF** 3 veces y marearlo.







RYU / KEN VS. SAGAT





➲ Lo mejor para ganarle es provocar que marque sus **Tiger Uppercut** y atacarlo al caer con **PFC**.





Pégate a la orilla y cuando se empiece a acercar salta hacia atrás y conéctale **PFF**. ➲




➲ Puedes contrarrestar sus **Tiger Fire Ball** con **Fire Ball** de preferencia con **GF** (los **Tiger Fire Ball** por arriba no te hacen daño si te agachas).



O esquívalos con **Dragon Punch**. ➲





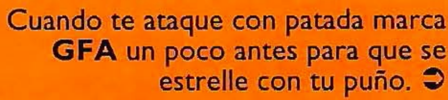

➲ La única manera de detenerlo cuando salta hacia ti con rodillazo es ejecutar un **Dragon Punch**.

RYU / KEN VS. M. BISON

Por su velocidad es mejor esperar con defensa a que puedas ejecutar cualquiera de las siguientes jugadas.




➲ Cuando se aleje lánzale una **Fire Ball** y si salta hacia ti recíbelo con **Dragon Punch**.



Cuando te ataque con patada marca **GFA** un poco antes para que se estrelle con tu puño. ➲







➲ Cuando salte hacia ti con patada páralo con **PDC** marcándolo justamente cuando lo tienes enfrente.

Su punto débil es cuando se coloca en posición para lanzarse. En ese instante está indefenso y fácilmente lo detienes con una jugada doble, triple o simplemente una **PMA** si ya no lo alcanzas. ➲








➲ Cuando te acorrale en la esquina y se aleje lánzale una **Fire Ball** y salta hacia atrás para conectarle un **GFF** si salta hacia ti.

Cuando se lance contra ti con **Flaming Torpedo** páralo con un **Dragon Punch**. ➲







Semi Champion Edition

Si premiáramos los trucos que son programados por las marcas en los cartuchos, sin duda este sería el ganador, ya que transforma tu Street Fighter II -The World Warrior- en un semi Champion Edition en donde los dos jugadores pueden seleccionar el mismo personaje o si juega uno solo puedes seleccionar el color del personaje; con Start te da el color de Champion Edition y con los demás botones el color normal.

Para lograrlo espera a que aparezca la palabra CAPCOM al centro de la pantalla y se empiece a oír la música, entonces presiona la siguiente secuencia en el Control 1: **Abajo, R, Arriba, L, Y, B**. Si lo ejecutaste bien se escuchará un sonido peculiar y donde aparece el nombre el fondo cambia de negro a color azul.









Abajo, R, Arriba, L, Y, B



Ryu vs. Ryu



E. Honda vs. E. Honda



Blaka vs. Blanka



Guile vs. Guile



Ken vs. Ken



Chun Li vs. Chun Li



Zanguief vs. Zanguief



Dhalsim vs. Dhalsim



Balrog Vega



Sagat M. Bison







Fecha de nacimiento:
3-1-1968
Estatura: 5'8"
Peso: desconocido
Medidas:
B 34" W 22" H 35"
Tipo de Sangre: A





El personaje más rápido de los 8 jugadores es sin duda Chun Li. El sacar ventaja de esta cualidad para presionar o sorprender al oponente es la llave para vencerlo. Además que es el único que ejecuta varios ataques continuos en un mismo salto.

Ya que domines el quitarte las estrellas o pájaritos moviendo el control rápidamente, cambia la técnica de lado a lado por diagonal izquierda derecha, entonces justo cuando sepas que te vas a quitar lo aturdido y si te van a atacar por arriba saques un **Whirl Wind Kick**.











Cuando te ataquen por el frente sigue la técnica normal, sólo que en lugar de presionar los 6 botones nada más presiona los 3 botones de patadas rápidamente para que aparezca una **Lightning Kick** en cuanto te desaturdas.



Carniceria Rummon







Restaurant Shanghai



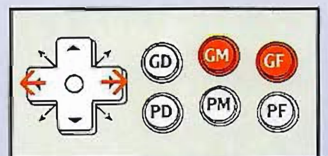
No Tirar Basura ni Hacer Pipi



Hielo

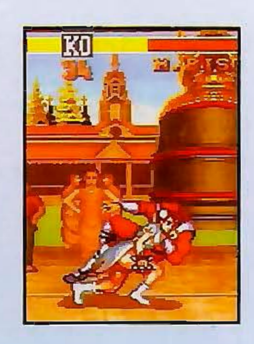
AGARRES
EN EL PISO

Cuando estás pegada al enemigo, presiona el control al frente o atrás y al mismo tiempo **GF** ó **GM** para arrojarlo contra el piso.



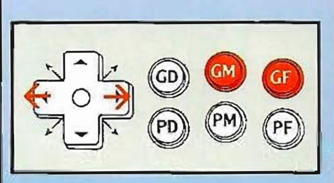






EN EL AIRE

Al estar los dos peleadores en el aire y no muy alejados presiona **GM** ó **GF** justamente en el instante que están al mismo nivel, para arrojarlo contra el piso (Dependiendo de qué lado presionas el control es hacia donde lo arroja)

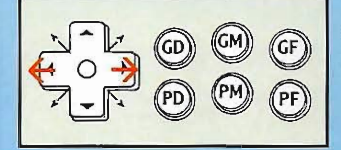








REBOTE



Al saltar y pegarte a una orilla presiona el control hacia la otra orilla antes de caer al piso para rebotar.

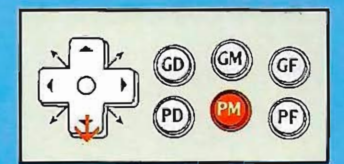






TACONAZO

Al saltar deja el control presionado hacia abajo y presiona **PM** cuando quieras ejecutarlo. Puedes ejecutarlo desde que te despegas del piso o justamente antes de caer; puedes conectar varios sin caer al piso.





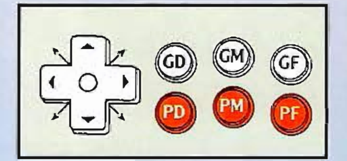


PODERES

LIGHTNING KICK

Lo logras presionando repetidamente cualquier patada o varias para que salga más rápido.

PD= Lenta
PM= Media
PF=Rápida



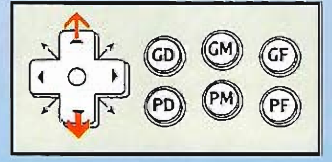






El **Lightning Kick** lo puedes empezar a marcar cuando estás agachada, saltando, tirada o empezando el round.

WHIRLD WIND KICK



Lo logras al mantenerte agachada 2 segundos aproximadamente e inmediatamente presionar arriba y cualquier patada al mismo tiempo. (Al estar ejecutando este poder puedes cargar tiempo nuevamente para ejecutarlo otra vez justamente al caer).



PD= Corta







PF= Larga







PM= Media







COMBOS

Ejecuta estas jugadas cuando el oponente esté mareado o sin defensa.

Para aplicarlas es muy importante que marques el segundo movimiento en cuanto el primero es ejecutado y de igual manera el tercero. Si la jugada empieza con un ataque por arriba márcalo lo más abajo que puedas.






Conéctale un **GFF**.
Inmediatamente colócale una **GM**
Y justamente cuando entre el **GMC** marca **GFL**.

Conéctale una **PFF** tratando de caer del otro lado o lo más pegado posible.
Inmediatamente colócale un **GMC**.
Y justamente cuando entre el **GMC** marca **GFC**.



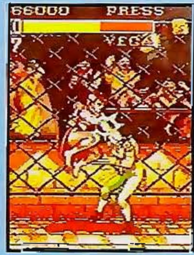







Conéctale una **PMF**.
Inmediatamente cólocate una **PMA**.
Y justamente cuando entre la **PMA** marca **PFA**.

Conéctale un **GFF**.
Inmediatamente colócale una **GMA**.
Y justamente cuando entre el golpe marca **PFA**.






Conéctale una **PFF** tratando de caer del otro lado.
Inmediatamente conéctale un **GMC**.

Rápidamente marca un segundo **GMC**.
Y justamente cuando entre el golpe marca **PFA**.



Salta hacia el enemigo tratando de caer encima de él y justamente antes de tocar el piso marca taconazo varias veces rápidamente.







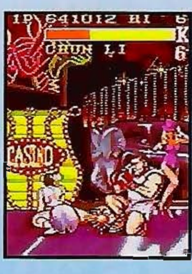






Estando el enemigo pegado a la orilla conéctale una **PFF**.
Rebota rápidamente.
Conéctale los **Taconazos** que puedas.

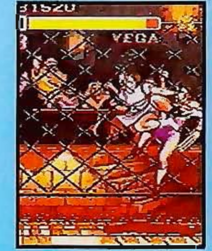
Puedes ejecutar **PMA** y **Whirl Wind Kick** con sólo presionar una vez el botón. Tienes que cargar el tiempo para la **Whirld Wind Kick**, marcas **PMA** y cuando sueltes el botón haz el control hacia arriba.





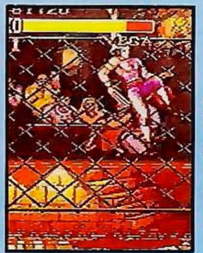












Si marcas un ataque saltando lo conectes o no, puedes **Rebotar** en la pared y marcar otro ataque.

VERSUS

CHUN LI VS. RYU / KEN

❶ Cuando te ataque con **Hurricane Kick** recíbelo con **PFA** cuando empiece a bajar, o conéctale un **GFL** cuando se acerque.



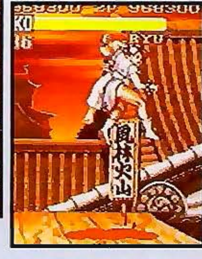









Cuando falle un **Dragon Punch** salta y agárralo, lánzalo contra la orilla más cercana. ➲






➲ Inmediatamente que empiece a lanzar una **Fire Ball** salta sobre él para conectarle un Combo.

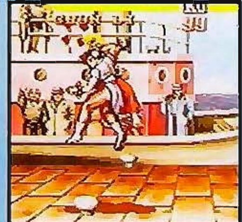


Cuando falle un **PFA** y no esté lejos marca **PFA**. ➲



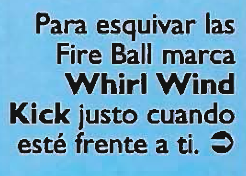




➲ Si te ataca con **Hurricane Kick** y estás a una distancia media salta y agárralo.

Para esquivar las Fire Ball marca **Whirl Wind Kick** justo cuando esté frente a ti. ➲







Cuando pase sobre ti salta por debajo y agárralo antes de que caiga. ➲



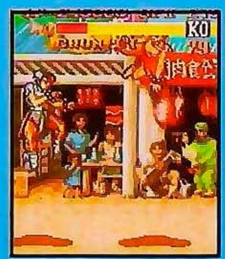






➲ Si te agachas cuando te ataca con **PFC** no te toca.

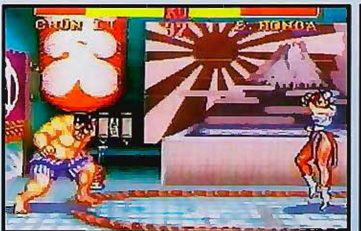







➲ Si salta hacia ti, recíbela con **PFV**.

CHUN LI vs. E. HONDA





➲ Cuando te ataque con **Sumo Head Butt** salta hacia atrás y ya que esté debajo de ti conéctale una **PFF**.



Para zafarte de los apretones mueve el control rápidamente de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces. ➲




➲ Cuando salte hacia ti páralo con **PFLo PFC**.

O mejor salta hacia atrás marcando agarrón de inmediato. ➲










➲ Cuando te ataque con **Sumo Head Butt** y tu estés e la esquina marca **Whirl Wind Kick** justo antes de que te toque.






➲ Cáele con **Taconazos** marcándolos lo más abajo que puedas, ya que con sólo 2 lo aturdes (ya aturdido sólo pégatele, salta vertical y repite la jugada).





CHUN LI vs. CHUN LI





➲ Si te ataca con **Whirl Wind Kick** detenla con **PFA**.











Si va cayendo recíbela con **GFC**.

➲ Cuando salte inmediatamente salta y agárrala antes de que te marque un golpe.

Cuando rebote en la pared pásate por abajo y salta para agarrarla. ➲





CHUN LI vs. BLANKA





Cuando esté con **Electricity** atácalo con **PFA** pero no muy cerca.



Cuando se lance con **Rolling Attack** marca **Whirl Wind Kick** antes de que te toque.








Cuando te agarre a mordidas mueve el control rápidamente de diagonal a diagonal abajo y presiona los 6 botones; con esto estás cargando tiempo para que en cuanto te suelte marque **Whirl Wind Kick.**












Si saltas para caer sobre él y pone **Electricity** marca **Taconazo**.

Cuando te ataque con **PFF** no muy cerca salta hacia atrás y marca agarrón.










Cuando saltes para alejarte de él marca **PDF** por si se lanza con **Rolling Attack**.

CHUN LI vs. ZANGIEF

➲ Cuando marque **Spinning Clothesline** métete, acércate un poco y lo puedes agarrar o también le puedes conectar una **PMA**. ➲














➲ Cáele con taconazos marcándolos lo más abajo posible, con sólo 2 lo puedes marear y a veces hasta 4 seguidos entran (ya mareado sólo pégatele, salta vertical y repite la jugada).









➲ Cuando te muerda o te esté apretando mueve rápidamente el control de lado a lado y presiona los 6 botones al mismto tiempo varias veces.

Mantenlo a distancia con **PFV**. ➲







➲ Si eres rápido puedes marearlo conectándole **PFF** justo antes de caer e inmediatamente saltar con **PFF** en cuanto te separes del piso.

CHUN LI vs. GUILE

Si marca **PFA** contrarréstasela con **PFA** después de que marca el primer movimiento. ➲







Cuando falle una **Flash Kick** salta y arrójalo a la orilla más cercana.





Puedes esquivar los **Sonic Boom** con **Whirl Wind Kick** marcándola justo antes de que te toque.











Cuando salte por arriba de ti pasa por debajo y agárralo antes de que caiga.

Cuando salte vertical recíbelo con **PFA** (si salta al frente y va a caer pegado a ti también marca **PFA**).









Si te presiona con **PMA** contrarréstala con **PFA** si no estás muy cerca.

CHUN LI vs. DHALSIM



Cuando se barra conéctale un Combo. Dos **PMA** e inmediatamente después **PFA**.













Cuando te lanza **Yoga Fire** y estás lejos salta al frente marcando **PFF** cuando él te marque patada.





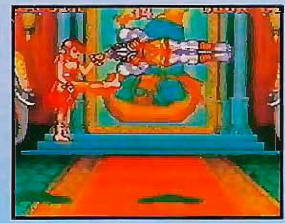

Puedes esquivar los **Yoga Fire** con **Whirl Wind Kick** marcándola justo antes de que te toque.






Por seguridad cuando saltes marca **PDF** así, si te tira un golpe lo puedes detener.

Si te ataca con **Spinning Attack** y no estás muy cerca de él salta y marca **PFV**.


Cuando te agarre a cocos mueve rápidamente el control de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces.

CHUN LI vs. BALROG






Mantenlo a distancia con **PMA** y cuando salte vertical avanza un poco y conéctale **GFL**.



Si salta hacia ti conéctale una **PFL** o **PFC**.










Cuando esté tirado colócate cerca de él y cuando se pare salta vertical y marca **PFV** en cuanto despegues del piso.







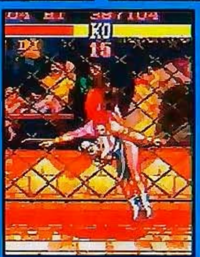
CHUN LI vs. VEGA





Cuando se sube a la reja mantente a su lado y cuando salte, salta tú hacia atrás marca agarrón o también puedes esquivarlo con una **Whirl Wind Kick** marcándola justo cuando está sobre ti.









Rebota en la pared lo más arriba que puedas y marca **PMF** varias veces y cuando se la conectes sigue saltando al frente con **GFF** hasta aturdirlo.

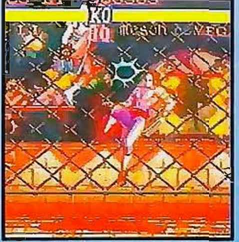


Cuando rebote en la pared salta hacia él y atácalo con **PFF** pero no muy pegado, repite la jugada hasta aturdirlo.









Hay una manera de vencerlo fácil, pero es necesario ejecutarla rápidamente. Cuando se acerque lo suficiente salta vertical y desde que despegas del suelo marca **PFV** repite la jugada cada vez que se acerque.









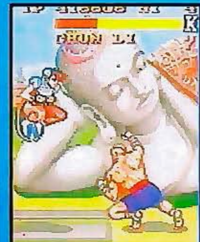


CHUN LI vs. SAGAT

Hay una jugada con la que lo derrotas fácilmente, pero hay que saltar con exactitud. Pégate a la orilla de la pantalla y cuando se acerque a una distancia media salta hacia atrás y marca **PDF** así cuando lance un **Tiger Uppercut** lo detendrás con la patada. Repite la jugada hasta vencerlo.











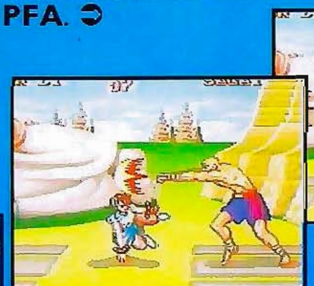








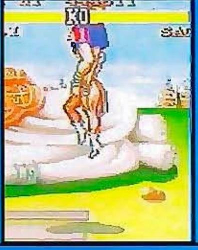
Cuando tire un **Tiger Fire Ball** por arriba conéctale un **GFL** o **PFA**.









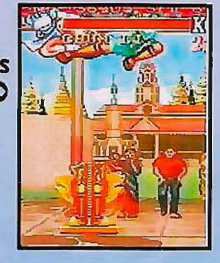




Cuando falle un **Tiger Uppercut** salta y agárralo.

CHUN LI vs. M. BISON

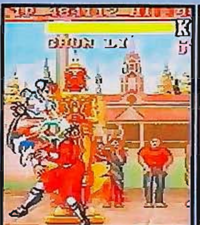
Colócate en la orilla y cada vez que salte hacia ti o se acerque, salta hacia atrás y marca **PMF** justo antes de que te toque. ➲






➲ Si se lanza hacia ti con **Flaming Torpedo** salta hacia atrás y conéctale un **GFF** cayendo y dos **PMA**.













➲ Ya mareado puedes conectarle **PFF** pasando del otro lado y 3 **PMA**.











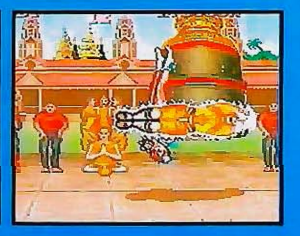



➲ Después de que te ataque con pisotón salta y agárralo.



Puedes esquivar el **Flaming Torpedo** con **Whirl Wind Kick** marcándola justo antes de que te toque. ➲







Cuando lance un **Tiger Fire Ball** por abajo salta hacia él y conéctale un **PMF**. ➲









El es de origen brasileño y su verdadero nombre es Jimmy. Desde muy chico se le perdió a su madre en la selva del Amazonas donde creció en contacto con animales salvajes y así, día a día su naturaleza humana se fue transformando hasta adquirir una figura animal que le permitía pelear contra cualquier criatura.

En una lucha contra una anguila eléctrica en la selva, recibió una fuerte descarga que le dio una habilidad nueva y fuerza extraordinaria llamada "Electric Thunder" pues su único punto débil se encuentra en las piernas.

Consciente de esa fuerza reunió comida y empezó a recorrer todo el mundo enfrentándose a los más fuertes para que al regresar a su país ya siendo famoso, su madre pudiera reconocerlo. El único recuerdo que Blanka tiene de ella es un brazalete que usa en la pierna derecha.






FECHA DE NACIMIENTO:
2-12-1966
ESTATURA: **6'5"**
PESO: **218** LBS.
MEDIDAS:
B 77" W 47" H 67"
TIPO DE SANGRE: **B**









Es rápido en cuanto a sus ataques y saltos para presionar al oponente o dejar que reaccione, pero al desplazarse es lento. Su **Rolling Attack** es de gran ayuda para desplazarse, atacar o presionar al enemigo pero también es su punto débil si te conectan un ataque al estar girando.
Ya que domines el quitarte las estrellas o pájaros movimiendo el control rápidamente, cambia la técnica de lado a lado por diagonal arriba, diagonal abajo, hacia tu espalda, entonces justo cuando sepas que te vas a quitar lo aturdido marca un **Rolling Attack** con **GF** para sorprender al enemigo.







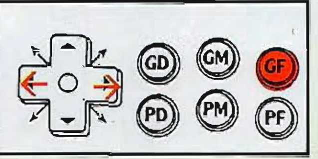


AGARRES



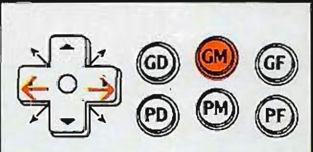






Para morder al oponente presiona en tu control al frente o atrás junto con **GF** cuando estés cerca de él. Si ejecutas los movimientos como si tú te quisieras zafar las mordidas las ejecutas más rápido.

CABEZAZOS



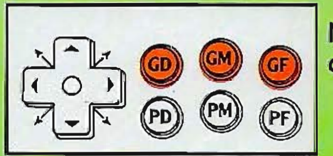




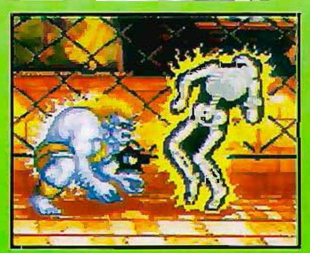

En este ataque sólo lo puedes ejecutar cuando estás cerca del oponente y mueves el control hacia atrás o hacia él presionando **GM**.

ELECTRICITY

La logras presionando rápidamente, cualquier puño o varios para que salga más rápido; de preferencia **GD** y **GM**.



Mientras continúes marcándolo, seguirá ejecutándolo. También puedes empezar a cargarlo desde que estás agachado, saltando, tirado o empezando el round.

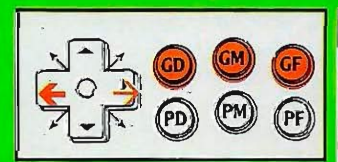





(Estas diferencias son mínimas)

ROLLING ATTACK

Para lograrlo mantén presionado el control hacia tu espalda por 2 segundos aproximadamente y de inmediato presiona el control al frente junto con cualquier puño. si estás en defensa agachado o saltando hacia atrás, mientras no dejes de presionar atrás estás cargando tiempo para que en cualquier momento puedas sacar de nuevo este poder. (Cuando estás ejecutando este poder puedes ir cargando para ejecutar otro al caer).



GD= Lento
GM= Medio
GF= Rápido

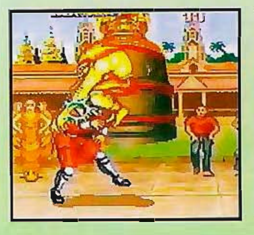




Si no haces contacto con el oponente porque él salta, te frenas.

COMBOS Y JUGADAS DOBLES

Ejecuta estas jugadas cuando el oponente está mareado o sin defensa.
Para aplicarlas es muy importante que marques el segundo movimiento en cuanto el primero es ejecutado. Si la jugada empieza con un ataque por arriba márcalo lo más abajo que puedas.
Para sorprender o ejecutar bien algunos Combos es básico que siempre que puedas (saltando o marcando algún ataque) mantengas el control hacia atrás o en diagonal abajo hacia tu espalda, para ejecutar un **Rolling Attack**.





Conéctale un **GFF.**
Inmediatamente colócale un **GMC** (Recuerda no mover el control).
Y justamente cuando entre el **GMC** marca **GMA.**

Conéctale un **GFF** (Después de que saltas mantén el control presionado hacia atrás).
Inmediatamente colócale unos **Cabezazos**
Y marca **Rolling Attack**. Este no entra completo pero sí le baja un poco de energía



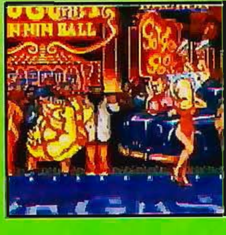




Conéctale un **PMC** dejando el control hacia adelante.
Inmediatamente marca agarrón (Mordidas con GF)








Y marca **Rolling Attack**;este no entra completo pero sí le baja un poco de energía.

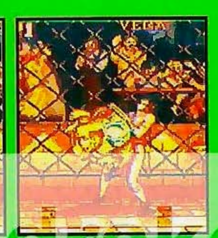





Conéctale una **PFF.**
Inmediatamente colócale un **GMC.**
(Recuerda no mover el control).
Y justamente cuando entre el golpe marca **PFA.**

Conéctale un **GFF.**
Inmediatamente colócale una **PMA.**
Y justamente cuando entre la patada marca **Rolling Attack.**







Conéctale una **PFF.**
Inmediatamente colócale un **GMC** (Recuerda no mover el control).
Y justamente cuando entre el golpe marca **PMA.**

Conéctale una **PFF.**
Inmediatamente colócale un **GMC.**
(Recuerda no mover el control).
Y justamente cuando entre el **GMC** marca **GFA.**









Conéctale unos **Cabezazos** (Dejando el control presionado hacia atrás).
Y justamente cuando entre el segundo **Cabezazo** marca **Rolling Attack.**

Tú puedes ejecutar un **Rolling Attack** con sólo presionar cualquier puño; para lograrlo tienes que cargar el tiempo necesario y esperar a que el oponente pase detrás de ti; en ese instante presiona cualquier golpe y ejecuta un **Rolling Attack** automático.









Conéctale un **GFF.**
Inmediatamente colócale un **GMC.**
(Recuerda no mover el control)
Y justamente cuando entre el **GMC** marca **GFA**
(Esto no funciona con algunos oponentes).

Conéctale una **PFF.**
Inmediatamente colócale una **PMA.**

En seguida conéctale otra **PMA.** Y justamente cuando entre la segunda **PMA** marca **Rolling Attack.**











Conéctale una **PMA.**
Y justamente cuando entre la patada, marca **Rolling Attack.**

VERSUS
BLANKA vs. RYU / KEN




➲ Cuando te ataque con **Hurricane Kick** páralo con **GFL**; con **Electricity** también lo detienes. ➲




Cuando falle un **Dragon Punch** conéctale una **PMC** y rápidamente agárralo a mordidas o también conéctale **Cabezazos** y **Rolling Attack.**












Pero lo mejor es conectarle dos **PMA** seguidas e inmediatamente un **Rolling Attack.**








Cuando salte hacia ti detenlo con **GFL** o **PFL** (Cuando ejecutas estos dos ataques no te entran ataques por abajo) y el **GFA** también es muy efectivo.










Cuando saltes una **Fire Ball** y vas a caer separado del oponente marca **GFF** ya casi al caer por si te quiere conectar un **PFA.**

BLANKA vs. E. HONDA






➲ Cuando salte hacia ti páralo con **GFA** marcándolo justo antes de que te toque e inmediatamente marca **Rolling Attack** con **GD.**




Cuando haga **Hundred Hand Slap** atácalo con **GFF.** ➲

➲ Cuando se acerque marca **PFL** (Si te ataca por abajo no te toca).




Cuando te ataque con **Sumo Head Butt** salta hacía atrás y conéctale un **GFF** justo antes de que te toque. ➲







➲ Para zafarte de los apretones mueve el control rápidamente de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces.

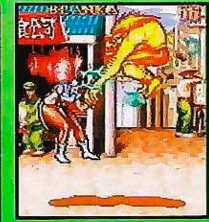
BLANKA vs. CHUN LI

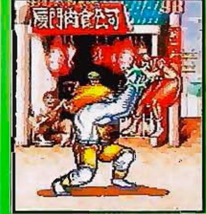



➲ Cuando te ataque con **Whirl Wind Kick** detenla con **GFA.**

Cuando te ataque con **Taconazos** espera a que se siga y salta hacia ella para conectarle un **GFF** sin acercarte mucho. ➲





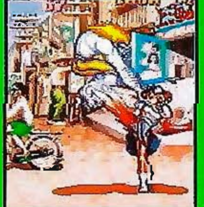





➲ Cuando salte hacia ti detenla con **GFL** o **PFL.**

Si estás en una orilla y te ataca con **Whirl Wind Kick** espera en posición de defensa agachado a que empiece a bajar y presiona **GF** para conectarle un **Rolling Attack** automáticamente. ➲






➲ Cuando te ataque con **Lightning Kick** atácala con **GFF** o **PFF.**



Al atacarla en el aire es mejor usar el **GFF** o la **PMA** si no es muy seguro el contacto. ➲





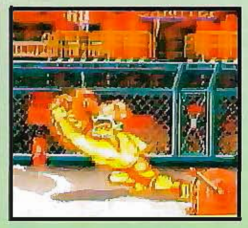


BLANKA vs. ZANGIEF



Cuando gire Zangief conéctale una **PFA.**

Cuando se lance hacia ti páralo con **GFA.**





Para mantenerlo a distancia marca **GFF** y cabezazos, no importa que no entren.





Cuando te muerda o te esté apretando, mueve rápidamente el control de lado a lado y pesiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces.






Siempre que puedas conéctale **PMA** y **Rolling Attack.**

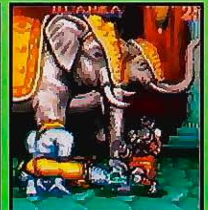


BLANKA vs. DHALSIM




Mantén la posición de defensa agachado y de cabeza cuando se lance con **Spinning Attack** y pase sobre ti, presiona **GF** justo cuando esté detrás de ti.












Cuando se barra hacia ti conéctale 2 **PMA** rápidamente y un **Rolling Attack.**

Cuando se lance con **Spinning Attack** de pie, páralo con **GFL.**

No ataques con **Rolling Attack** en falso, porque después de hacer contacto fácilmente te conecta una patada.

Cuando saltes al frente para esquivar un **Yoga Fire** presiona **GFF** en cuanto se ve que Dhalsim va a lanzar un ataque.

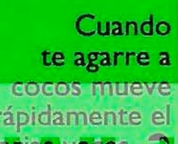









Cuando falle una patada conéctale un **GFA.**





Cuando te agarre a cocos mueve rápidamente el control de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces.

BLANKA vs. BLANKA

Si se lanza con **Rolling Attack** en cuanto **Rebote** conéctale un **Rolling Attack** con **GF** antes de que caiga. ➲





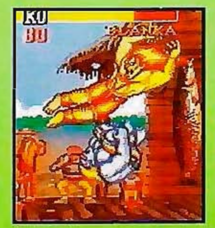




⊂ Si te derriba y se pega a ti con **Electricity** puedes marcar rápidamente **Electricity** para que los dos se electrocuten.

Si se lanza con **Rolling Attack** salta hacia atrás y conéctale una **PFF** o **GFF** justo antes de que te toque. ➲




⋃ O también detenlo con **GDL** o **PML** e inmediatamente marca **Rolling Attack** con **GF** y marca **Electricity** para restarle un poco más de energía. ⋃




















⊂ Si marca **Electricity** conéctale una **PFA** si estás lejos, pero si estás cerca colócale una **PMA** e inmediatamente un **Rolling Attack** con **GF**. ⋃







BLANKA vs. GUILE

Cuando te ataque con **PFA** conéctale un **GFA** antes de que se voltee. ➲






Y si estás cerca conéctale **PMA** y **Rolling Attack** con **GF.** ➲






Cuando salte hacia ti o vertical conéctale un **GFA** e inmediatamente un **Rolling Attack** con **GD.** ➲





➲ Cuando falle una **Flash Kick** conéctale un **Rolling Attack**.




Cuando te presione con **PMA** contrarréstala con tu misma **PMA.** ➲




➲ Si mientras estás en posición de defensa agachado salta sobre ti, presiona **GF** justamente cuando esté detrás de ti para conectarle **Rolling Attack** automáticamente.




Cuando lo tires y esté cerca de ti, lánzate con **Rolling Attack** lento de tal manera que hagas contacto justo cuando se está levantando. ➲

➲ Si te ataca por arriba páralo con **PFL** o **GFL** y rápidamente marca **Rolling Attack** con **GF.** ➲













BLANKA vs. BALROG



➲ Presiónalo con **PMA** para provocar que salte.









➲ Si salta vertical conéctale un **GFA** e inmediatamente conéctale un **Rolling Attack** con **GD.**



➲ Si salta hacia ti presiona el control hacia atrás y marca **GFL.**

También puedes darle **Cabezazos, PFL** o **Rolling Attack.** ➲













➲ Cuando esté tirado lanza un **Rolling Attack** de tal manera que hagas contacto con él justo en el momento que se está levantando.

BLANKA vs. SAGAT

Hay una jugada con la que lo derrotas fácilmente, pero hay que saltar con exactitud; pégate a la orilla de la pantalla y cuando se acerque a una distancia media, salta hacia atrás y marca **PMF** así cuando lance un **Tiger Upper Cut** lo detendrás con la patada. Repite la jugada hasta vencerlo. ➲








➲ Cuando tire un **Tiger Fire Ball** por arriba conéctale un **GFA** o un **Rolling Attack** si no estás muy lejos. ➲









➲ Cuando falle un **Tiger Upper Cut** conéctale una **PMC** o unos **Cabezazos.** ➲





BLANKA vs. VEGA





➲ Cuando se lance de las rejas ejecuta un **Rolling Attack** para esquivarlo.

También te puedes colocar a un lado de él y cuando se suelte de la reja saltas hacia atrás y le conectas una **PFF.** ➲

















➲ Cuando **Rebote** en la orilla atácalo saltando al frente con **PFF** y repite la jugada hasta marearlo.

Mantente en posición de defensa agachado y si se acerca caminando conéctale una **PMA** e inmediatamente marca **Rolling Attack.** ➲













➲ Cuando se barra hacia ti, marca **Rolling Attack** rápidamente.

Cuando lance **Tiger Fire Ball** por abajo salta hacia él; si estás lejos marca **PMF** para frenar su **Tiger Upper Cut** y si estás cerca conéctale un Combo. ➲















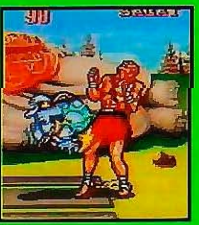
➲ Mantente en posición de defensa agachado y si Sagat te salta, sólo presiona **GF** justo cuando está en el aire detrás de ti para conectarle un **Rolling Attack** automáticamente.

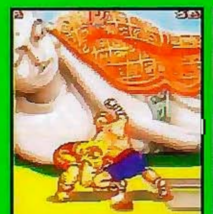


Mantente en posición de defensa agachado y si se acerca caminando conéctale una **PMA** e inmediatamente marca **Rolling Attack.** ➲

















➲ Si falla un **Tiger Upper Cut** acércate y conéctale 2 **PMA** e inmediatamente un **Rolling Attack.**



BLANKA vs. VEGA



➲ Cuando se lance de las rejas ejecuta un **Rolling Attack** para esquivarlo.

También te puedes colocar a un lado de él y cuando se suelte de la reja saltas hacia atrás y le conectas una **PFF.** ➲











➲ Cuando **Rebote** en la orilla atácalo saltando al frente con **PFF** y repite la jugada hasta marearlo.

Mantente en posición de defensa agachado y si se acerca caminando conéctale una **PMA** e inmediatamente marca **Rolling Attack.** ➲









➲ Cuando se barra hacia ti, marca **Rolling Attack** rápidamente.

Cuando lance **Tiger Fire Ball** por abajo salta hacia él; si estás lejos marca **PMF** para frenar su **Tiger Upper Cut** y si estás cerca conéctale un Combo. ➲







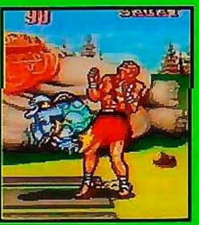


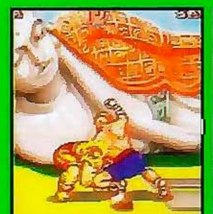

➲ Mantente en posición de defensa agachado y si Sagat te salta, sólo presiona **GF** justo cuando está en el aire detrás de ti para conectarle un **Rolling Attack** automáticamente.



Mantente en posición de defensa agachado y si se acerca caminando conéctale una **PMA** e inmediatamente marca **Rolling Attack.** ➲











➲ Si falla un **Tiger Upper Cut** acércate y conéctale 2 **PMA** e inmediatamente un **Rolling Attack.**

BLANKA vs. M. BISON

Para vencer fácilmente a M. Bison tienes que marcar **Electricity** cuando el oponente salta hacia ti, entonces después de electrocutarlo pégatele y rápidamente ejecuta **Electricity** para nuevamente electrocutarlo. Repite la jugada hasta eliminarlo.









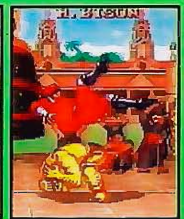



Cuando se lance con **Flaming Torpedo** puedes detenerlo con **GML** o **GFL** marcándolo antes de que te toque.






Mantente en posición de defensa agachado y si M. Bison te marca patadas y se pasa, presiona **GF** para seguirlo con **Rolling Attack** automáticamente.






Esto también funciona cuando te lanza **Flaming Torpedo**. Al pasar a tu espalda presiona **GF**.





Mantente en posición de defensa agachado y cuando te ataque con pisotón sólo cambia a defensa de pie y justamente cuando M. Bison **Rebote** y se pase atrás presiona **GF** para conectarle un **Rolling Attack** automáticamente.




Cuando te acorrale en una orilla espera a que te dé un **Pisotón** y marca **Rolling Attack** cuando esté bajando.







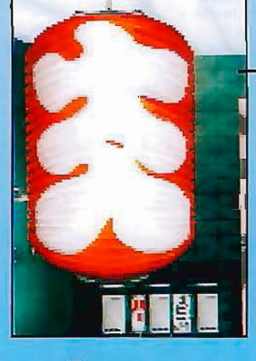




FECHA DE NACIMIENTO:
11-3-1960
ESTATURA: 6'2"
PESO: 304 LBS.
MEDIDAS:
B 83" W 70" H 82"
TIPO DE SANGRE: A







BIENVENIDOS



AGUA CALIENTE





SHOBU ARI
SIGNIFICA : TU GANAS
"YOU WIN" EN INGLÉS



Este personaje no es muy rápido en cuanto a su desplazamiento, pero sus saltos te pueden sorprender ya que la mayoría de sus ataques bajan gran cantidad de energía al oponente.

Ya que domines el quitarte las estrellas o pájaros moviendo el control rápidamente, cambia la técnica de lado a lado por diagonal arriba, diagonal abajo hacia tu espalda, entonces justo cuando sepas que te vas a quitar lo aturdido marca un **Sumo Head Butt** con **GD** para quitarte los ataques y dañar al oponente.

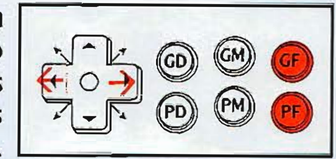






AGARRES

Para lograr este agarre presiona en tu control al frente o atrás junto con **GF** o **PF** cuando estés cerca de él. Si ejecutas los movimientos como si tú te quisieras zafar los apretones los marcas más rápido.





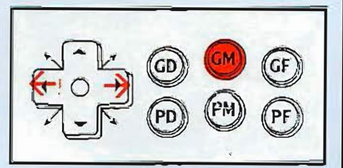


Otro tipo de agarrón lo ejecutas presionando el control al frente o atrás (depende de dónde quieres lanzar al oponente) junto con **GM**.



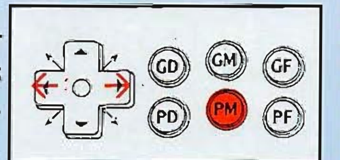


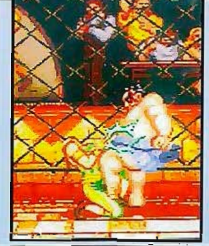


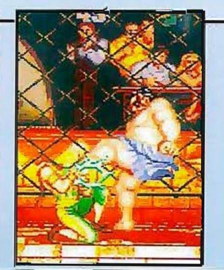


RODILLAZOS

Este ataque sólo lo puedes ejecutar cuando está cerca el oponente y mueves el control hacia él presionando **PM**.







HUNDRED HAND SLAP

Lo logras presionando rápidamente cualquier puño o varios para que salga más rápido.

GD=LENTO GM=MEDIO GF=RAPIDO

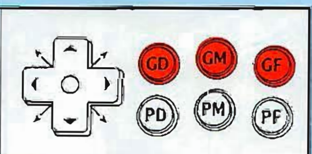
El ataque abarca abajo, al centro y arriba.

Este ataque lo puedes marcar cuando estás agachado, saltando, tirado o empezando el round.



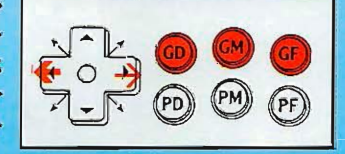






SUMO HEAD BUTT

Para lograrlo mantén presionado el control hacia tu espalda por 2 segundos aproximadamente e inmediatamente presiona el control al frente y cualquier puño. Si estás en defensa agachado o saltando hacia atrás, mientras no dejes de presionar atrás estás cargando tiempo para que en cualquier momento puedas sacar este poder (Cuando estás ejecutando este poder puedes ir cargando para ejecutar otro al caer)









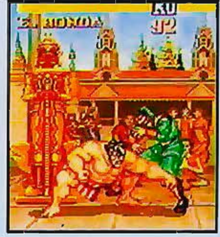




COMBOS Y JUGADAS DOBLES

Ejecuta estas jugadas cuando el oponente esté mareado o sin defensa.
Para aplicarlas es muy importante que marques el segundo movimiento en cuanto el primero es ejecutado, si la jugada empieza con un ataque por arriba márcalo lo más abajo que puedas (fíjate en la primer jugada).







Conéctale **PFF**.
Inmediatamente colócale un **GFA**.

Pégate lo más que puedas al oponente y conéctale un **Sumo Head Butt**.
Si lo ejecutas bien golpea doble.









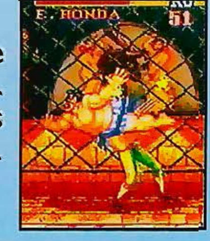






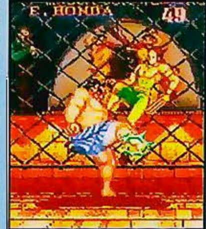
Agarra al personaje cerca de una orilla y marca **Hundred Hand Slap** para que lo acorrales.

Cáele con **PMF** tratando de quedarte del otro lado.
Inmediatamente colócale unos **Rodillazos**.















Marca **Rodillazos** e inmediatamente marca **Hundred Hand Slap**.

Cáele con **PMF** tratando de caer de otro lado.
Inmediatamente marca **PMA**.












Conéctale un **GFF** e inmediatamente marca **PMA**

VERSUS



E. HONDA vs. RYU / KEN

Cuando salte hacia ti ejecuta un **GF**. ➲







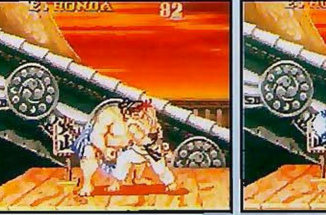




➲ Cuando te quiera conectar una patada pasándose del otro lado avanza un poco y marca **PFC**.



Cuando te quiera acorralar marca un agarrón lanzándolo hacia la orilla e inmediatamente ejecuta **Hundred Hand Slap**.➲













➲ Cuando te ataque con una **Hurricane Kick** y calcules que va a caer justo atrás de ti marca **PFA** justo antes de que te voltees.





Cuando falle un **Dragon Punch** conéctale unos **Rodillazos**. ➲







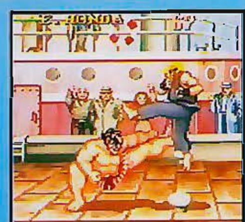


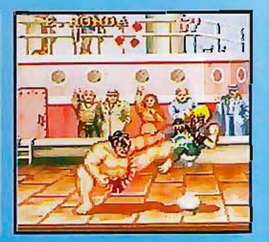


➲ Cuando salte vertical recíbelo con **PFL**.



Cuando te ataque con **Hurricane Kick** dentenlo con **PMA**. ➲







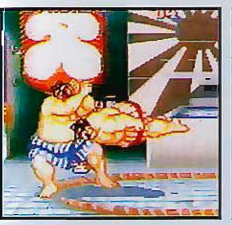




Cuando **Rebote** en la pared y estés cerca pásate por debajo y conéctale un **GFF** sin acercártele mucho. ➲



E. HONDA vs. E. HONDA

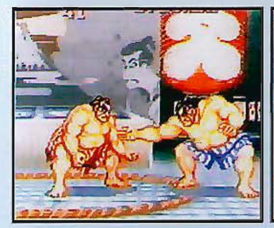




➲ Cuando te ataque con **Sumo Head Butt** páralo con el mismo ataque marcandolo justo en el momento que te va a tocar.

Si te agarra mueve el control rápidamente de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces. ➲






➲ Si te marca **GFL** y falla conéctale rápidamente un **GFA**.






Si te marca **PFL** contrarréstala con **PFA**.

➲ Cuando te ataque con **PFF** salta y conéctale un **GFV**.



E. HONDA vs. CHUN LI





➲ Cuando te ataque con **PFA** detenla con **GMA**.





Cuando salte hacia ti ejecuta un **Sumo Head Butt** con **GD** justo cuando está sobre ti. ➲






➲ Cuando te ataque con Whirl Wind Kick deténla con **PMA** o **GMA**



Al saltar para atacarte salta y marca **GFF**. ➲









➲ Cuando marque **Lightning Kick** atácala con **GFF** o **PFF**.

E. HONDA vs. BLANKA

Cuando ponga electricidad conéctale un **GFA** pero no muy cerca ; también lo puedes agarrar. ⮋












⮈ Cuando se lance hacia ti con **Rolling Attack** páralo con **Sumo Head Butt** o **GM**.




⮈ Si ataca con **PFA** y no está muy cerca contrarréstalo con **GMA**.

Cuando te agarre a mordidas mueve rápidamente el control de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces. ⮊






⮈ Cuando te ataque con **PFF** conéctale un **GF** o **GFF** saltando hacia atrás.

E. HONDA vs. ZANGIEF





⮈ Cuando gire Zangief conéctale una **PFL**.





También puedes agarrarlo pero en cuanto empiece a girar. ⮊




⮈ Cuando te ataque con **PFF** páralo con **GFL**.




Cuando quiera pasarse del otro lado, detenlo con **GFC**. ⮊



E. HONDA vs. GUILE





➲ Cuando falle una **PFA** conéctale un **GFA** cuando tira la segunda patada.

Para detener la **Flash Kick** marca una **PFF** justo como indican las fotos. ➲









➲ Cuando te lance un **Sonic Boom** y salte hacia ti, salta y marca **GFV** para detener la patada.

Cuando te presione con **PMA** contrarréstalo con **GMA**. ➲







➲ Si falla una **Flash Kick** marca **GFL**.







➲ Si marca **PFA** contrarréstasela con **GMA**.



Cuando te agarre con **Spinning Driver** prepárate a marcar un **Sumo Head Butt** o **Hundred Hand Slap**. ➲







➲ Cuando te muerda o te esté apretando mueve rápidamente el control de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces.



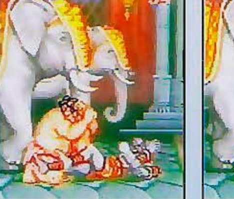
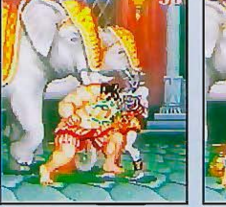
E. HONDA vs. DHALSIM



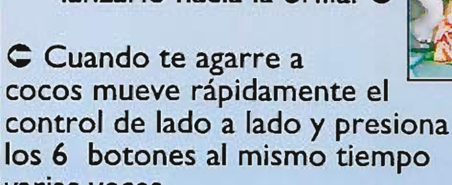


Cuando saltes una **Fire Ball** y te quiera recibir con una patada colócale una **PFF** calculando hacer contacto con la pierna no con el cuerpo.

Cuando se barre hacia ti marca un **Sumo Head Butt** o agárralo para lanzarlo hacia la orilla.





Cuando te agarre a cocos mueve rápidamente el control de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces.

Cuando te ataque con golpes por abajo detenlos con **GMA**.









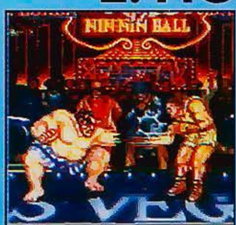
Cuando te ataque con cualquiera de los **Spinning Attack** detenlos con **Sumo Head Butt**.

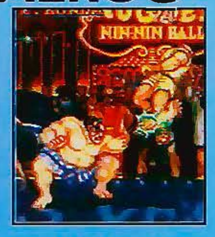


Cuando marque un golpe o patada en el aire conéctale un **GFF** justo en el brazo.




E. HONDA vs. BALROG




Una manera muy fácil de vencerlo es ejecutar **Hundred Hand Slap** desde el principio con **GF**.




También puedes marcar **GMA** varias veces para provocar que salte hacia ti y detenerlo con **GFC**.

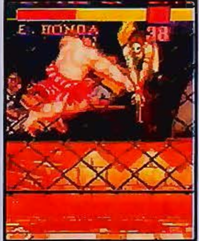
Si se acelera y no deja de tirarte golpes detenlo con una **PMA** en cuanto recoja el brazo.

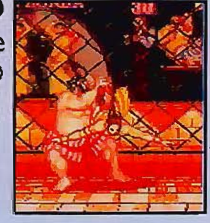




E. HONDA vs. VEGA

Cuando se lance de las rejas ejecuta un **Sumo Head Butt** con **GD** justo cuando esté sobre ti. ➲

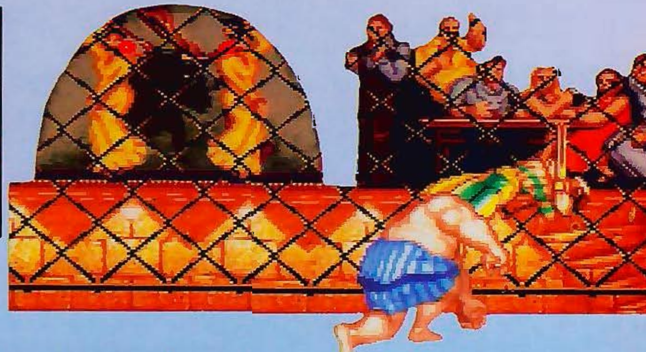






➲ O también aléjate con **GFF**.

➲ Cuando rebote en la orilla atácalo con **PFF**.



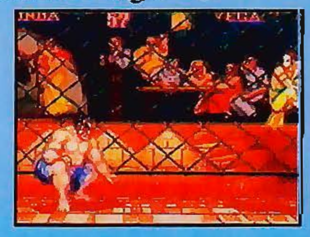






➲ Mantente lejos de él y cuando salte hacia ti recíbelo con **PFL**.

Cuando **Rebote** en la pared y estés cerca de él pásate por debajo y conéctale unos **Rodillazos** cuando caiga. ➲



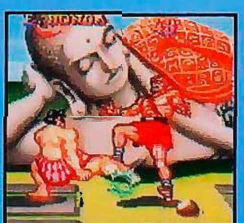



E. HONDA vs. SAGAT

➲ Cuando esté cerca y lance un **Tiger Fire Ball** por arriba conéctale un **GFA** o **PFL**.





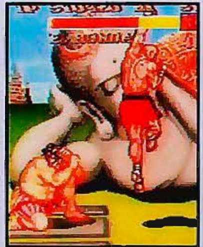
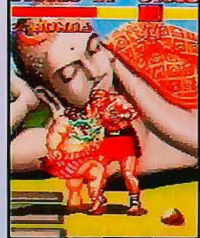


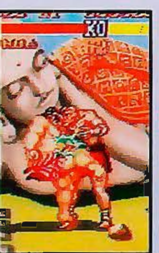


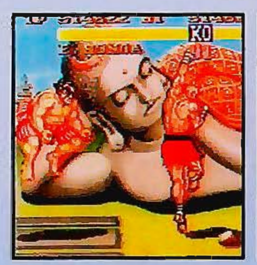


➲ Cuando esté a distancia media y lance un **Tiger Fire Ball** por abajo atácalo con **Sumo Head Butt**.

Cuando falle un **Tiger Upper Cut** conéctale unos rodillazos o **PFC.** ➲

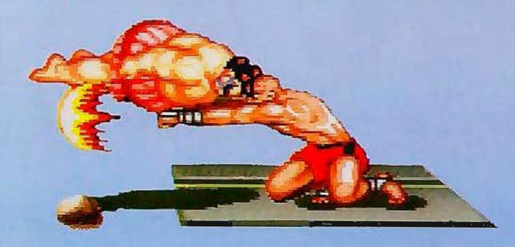







➲ Pégate a una orilla y cuando se acerque salta hacia atrás y conéctale un **GFF** cuando ataque con **Tiger Upper Cut**.

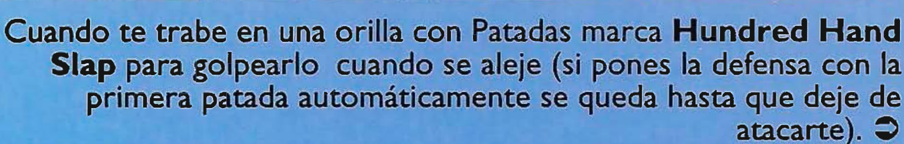



E. HONDA vs. M. BISON






➲ Cuando te ataque con pisotón y rebote marca **PFA** justamente antes que te voltees al otro lado.



Cuando te trabe en una orilla con Patadas marca **Hundred Hand Slap** para golpearlo cuando se aleje (si pones la defensa con la primera patada automáticamente se queda hasta que deje de atacarte). ➲







➲ Cuando se lance hacia ti con **Flaming Torpedo** detenlo con **Sumo Head Butt**.



Cuando salte hacia ti con **PFF** salta hacia atrás con **GFF.** ➲




➲ Cuando estés acorralado y salte hacia ti con patada conéctale un **Sumo Head Butt** y repítelo varias veces porque en ocasiones no pone defensa.

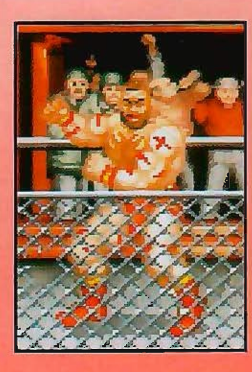




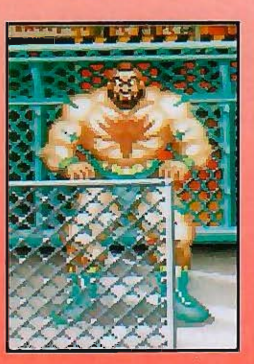


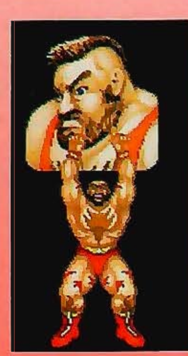




Fecha de nacimiento:
6-1-1956
Estatura: 7'
Peso: 256 lbs.
Medidas:
B 64" W 50" H 59"
Tipo de Sangre: A





Este personaje tiene una gran variedad de agarres; es el único que agarra agachado, pero no es muy rápido en su desplazamiento por lo cual lo mejor es mantenerse cerca del oponente.

Ya que domines el quitarte las estrellas o pájaros moviendo el control rápidamente, cambia la técnica de lado a lado por giros constantes, entonces justo cuando sepas que te vas a quitar lo aturdido presiona sólo los botones de golpe para sorprender con **Spinning Pile Driver**.



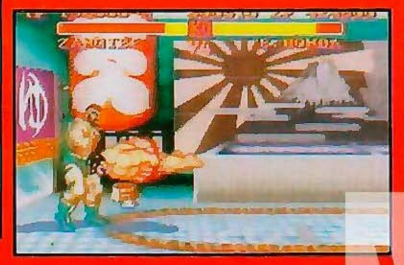






También puedes marcar **Spinning Clothes Line** justo cuando te quitas lo aturdido para detener al oponente que se lanza hacia ti.





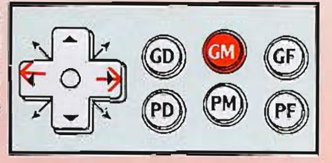


AGARRES

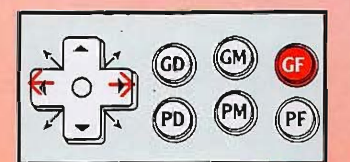




Para lograr este agarre presiona en tu control al frente o atrás junto con **GM** cuando estés pegado a él.



Para realizar este agarre presiona en tu control al frente o atrás junto con **GF** cuando estés cerca de él.



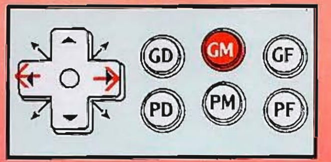




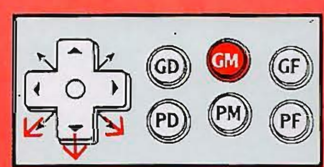

Para aplicar este agarre presiona en tu control al frente o atrás junto con **GM**, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante esté a la distancia que se ve en la primera foto. Ya que tienes al oponente agarrado si ejecutas los movimientos como si tú quisieras zafar los apretones los marcas más rápidos.

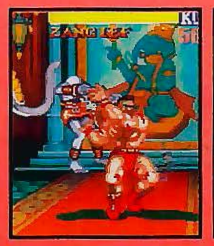


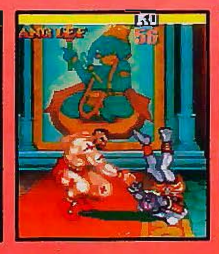


Para ejecutar este agarrón tienes que estar pegado al oponente, además de estar agachado y presionar **GM**.



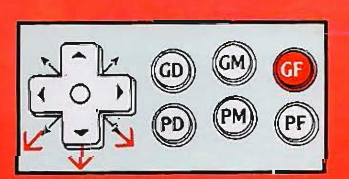




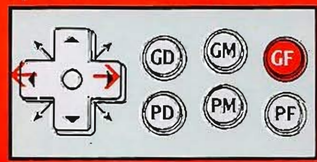

Para aplicar este agarrón tienes que estar agachado y pegado al oponente, además de presionar **GF**.





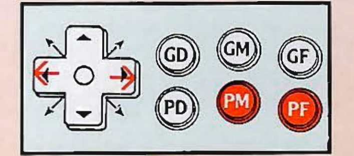



Este agarrón lo logras presionando en tu control al frente o atrás junto con **GF**, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante esté a la distancia que se ve en la primera foto. Ya que tienes al oponente agarrado, si ejecutas los movimientos como si tú te quisieras zafar de los apretones lo marcas más rápido.

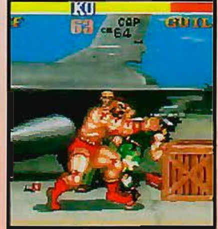


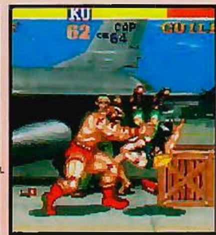




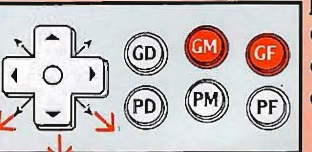



Este agarre lo ejecutas presionando en tu control al frente o atrás junto con **PM** o **PF** cuando estés pegado al oponente.

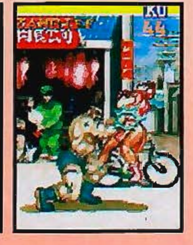




Este agarrón lo logras presionando **GM** o **GF** mientras estás agachado, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante está a la distancia que se muestra en la primera foto.





SPINNING PILE DRIVER

Es indispensable dominar este ataque. Para ejecutarlo tienes que girar el control una vuelta completa e inmediatamente presionar cualquier golpe:

1.- El giro puede ser en cualquier sentido.

2.-Puedes empezar a ejecutar el giro desde cualquier posición.

3.-El giro lo puedes marcar mientras se esté ejecutando otro ataque.

Al comienzo del round, al estar tirado o cayendo.(**PMA** o **Spinning Clothes Line** por ejemplo)

El objetivo es que en cuanto termine el primer ataque tú termines de marcar el giro junto con el golpe y lo jales con un **Spinning Pile Driver**.

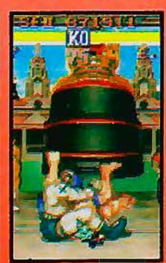
4.-El giro tiene que ser rápido, de lo contrario el personaje dará un salto.



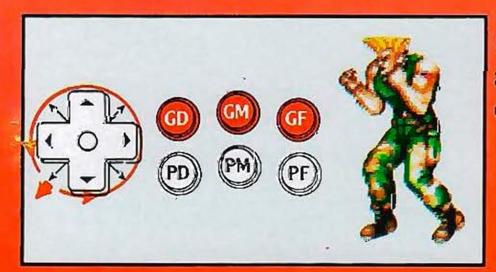






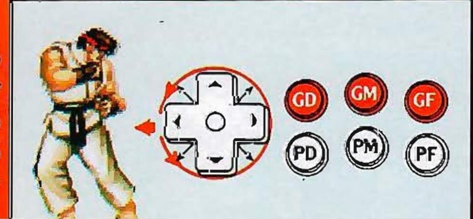


TECNICAS RECOMENDABLES

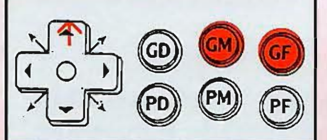


AGACHADO: El giro comienza desde la posición de defensa agachado y sigue el sentido del giro dependiendo de qué lado esté el oponente; terminando el giro inmediatamente presiona **GD**.

CAMINANDO: El giro comienza desde el frente y sigue el sentido del giro dependiendo de qué lado esté el oponente; terminando el giro inmediatamente presiona **GD**.



NOTA: Te recomendamos **GD** para evitar que te quedes desprotegido si fallas; el sentido del giro es para evitar que saltes.



Este golpe es muy raro que lo utilices. Sólo en momentos muy especiales (como cuando saltas vertical para esquivar un ataque) al caer le conectas este golpe; se logra saltando vertical y presionando tu control hacia arriba junto con **GM** o **GF**.

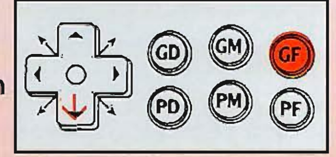


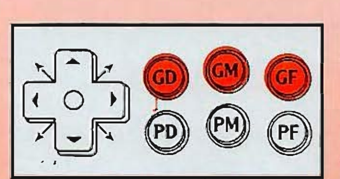






Para asegurar el contacto con el oponente cuando ejecutas un **GFF** deja el control presionado hacia abajo para que mantenga su posición más tiempo. El ataque tiene menos alcance pero ahora todo el cuerpo tiene valor al golpear.





SPINNING CLOTHESLINE

Este movimiento lo ejecutas al presionar dos botones de golpes al mismo tiempo.



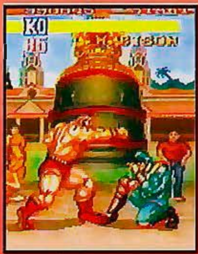
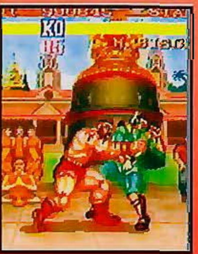


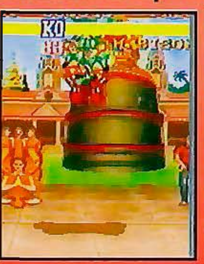
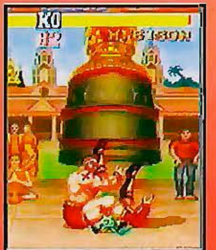


COMBOS Y JUGADAS DOBLES

Ejecutas estas jugadas cuando el oponente esté mareado o sin defensa.
Para aplicarlas es muy importante que marques el segundo movimiento en cuanto el primero es ejecutado. Si la jugada empieza con un ataque por arriba marca lo más abajo que puedas.

Conéctale una **PMA** (Empieza a marcar un giro).
Inmediatamente jálalo con **Spinning Pile Driver.**
Esta jugada es básica, no importa si ponen defensa, la **PMA** sólo es para facilitar el **Spinning Pile Driver**.

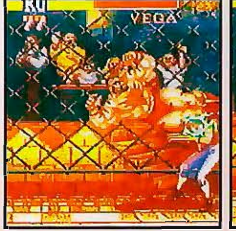



Conéctale un **GFF** dejando el control hacia abajo, tratando de caer del otro lado.
Inmediatamente marca **GDA.**
Enseguida marca **GDA** nuevamente.
Rápidamente marca otro **GDA.**
Y justamente cuando entre el tercer **GDA** marca **PFA**.

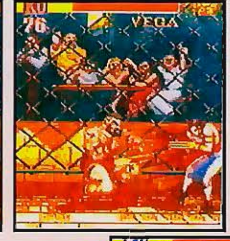






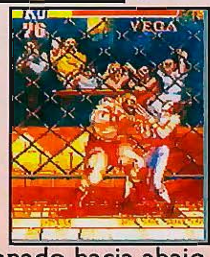



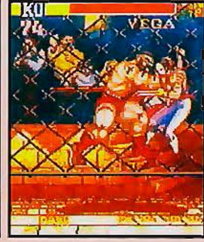


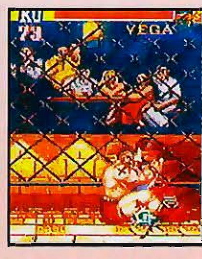


Conéctale una **PFF.**
Inmediatamente colócale **PMA** (Comienza a marcar el giro).

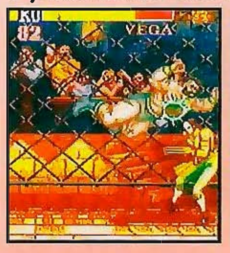
Y justamente cuando entre la patada marca **Spinning Pile Driver**.

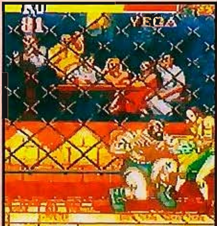


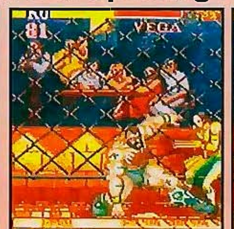


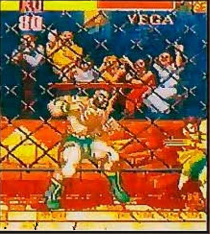



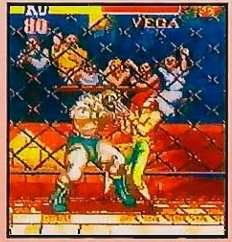
Conéctale un **GFF** dejando el control presionado hacia abajo.
Inmediatamente colócale una **GDA.**
Enseguida marca **PMA** (Comienza a marcar el giro).
Y justamente cuando entre la patada marca **Spinning Pile Driver**.

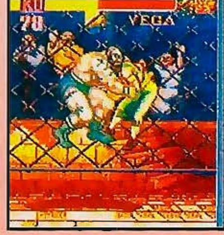












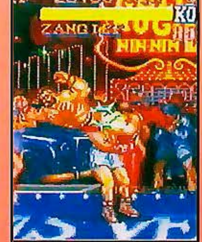




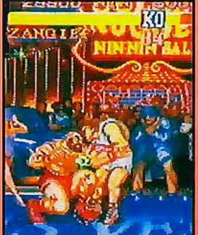


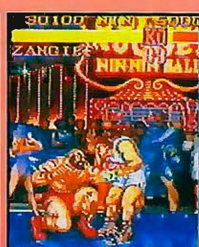


Para jalarlos desde una distancia mayor a la que normalmente lo haces, tienes que marcar un **Spinning Pile Driver** cuando te están marcando un golpe de lejos.

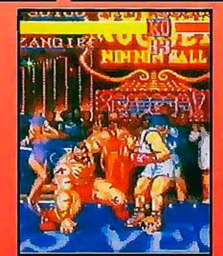


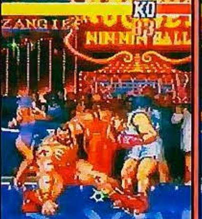


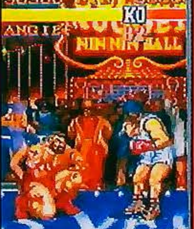


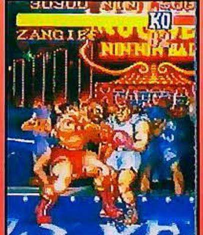


Conéctale un **GFF** dejando el control presionado hacia abajo, tratando de caer del otro lado.
Inmediatamente colócale un **GDA.**
Enseguida marca otro **GDA.**
Rápidamente cuando entre el segundo golpe marca **PDA** (empieza a marcar el giro).
Y justamente al entrar la patada marca **Spinning Pile Driver.**

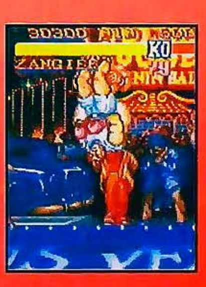












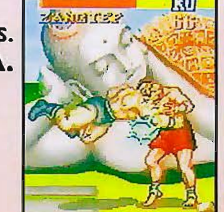


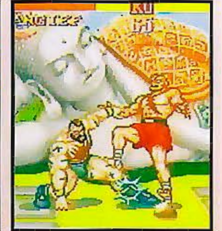



Conéctale una **PDF** (no importa si no entra y comienza a ejecutar el giro).
Justamente al caer termina de marcar **Spinning Pile Driver.**



Conéctale **GFF** lo más abajo que puedas.
Y justamente al caer colócale **PFA.**



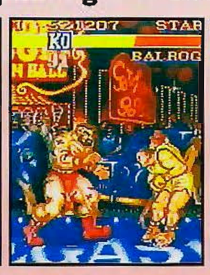


Conéctale **GFF** lo más pegado que puedas.
Inmediatamente colócale **PMC** (comienza a marcar el giro).
Y justamente cuando entre la patada ejecuta **Spinning Pile Driver.**













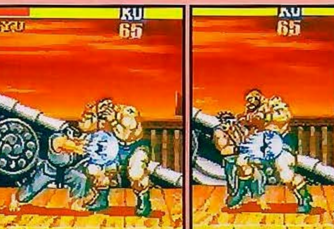


VERSUS

ZANGIEF vs. RYU / KEN

Si te vas acercando hacia él y te marca **Fire Ball** ejecuta rápidamente**Spinning Pile Driver.** ➲











➲ Cuando te ataque con **Hurricane Kick** detenlo con **GFA**.

Si te marca un **GFC** y tú tienes defensa, marca rápidamente **Spinning Pile Driver.** ➲













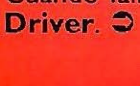




➲ Esquiva sus **Fire Ball** marcando **Spinning Clothes Line** justo antes de que te toque.



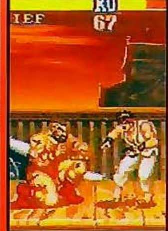
Cuando falle un **Dragon Punch** acércate y colócale un **GDA**, rápidamente **PMA** y jálalo con **Spinning Pile Driver.** ➲



















Cuando marque **PFA** y no te alcance rápidamente conéctale **PFA**.







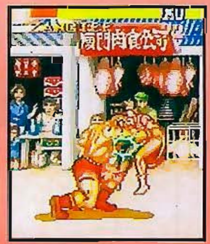
ZANGIEF vs. CHUN LI

Cuando **Rebote** en la pared marca **Spinning Pile Driver** justo cuando caiga sin acercarte mucho.







Cuando ejecute un **Whirl Wind Kick** detenla con **GFA**.



Cuando te ataque con **Taconazo** no quites tu defensa, espera a que caiga del otro lado y marca **Spinning Pile Driver**.










Cuando te ataque saltando cerca de ti detenla con **GDC**.

Cuando marque **Lightning Kick** colócale una **PFF** e inmediatamente conéctales **PFA**.




Cuando se acerque caminando demasiado marca **PMC** y jálala con **Spinning Pile Driver**.







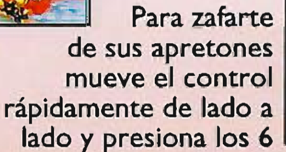

ZANGIEF vs. E. HONDA







⊂ Si marca un **GMC, GDC, GMA** o **GDA** pegado a tí pon defensa y jálalo con **Spinning Pile Driver**.




Para zafarte de sus apretones mueve el control rápidamente de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces. ∩





⊂ Cuando se lance con **Sumo Head Butt** marca **Spinning Clothesline** justo antes de que te toque.

Si marca **Hundred Hand Slap** lento, salta y conéctale **GFF** seguida de **PFA**. ⊃





Si se lanza con **Sumo Head Butt** cuando tú saltas hacia atrás o al frente, deja el control presionado hacia abajo y presiona **GF**.





Si salta hacia ti muy pegado deténlo con **GFC**. ⊃






ZANGIEF vs. ZANGIEF

Cuando esté cerca atácalo con **GFF** y **PFA** ⊃ (si no entran lo mantienes a distancia).



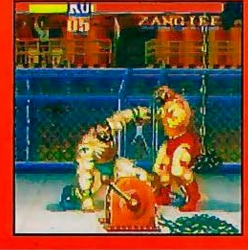
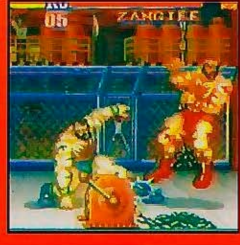


∪ Si falla **PMA** conéctale una **PFA**.









⊂ Si marca **Spinning Clothesline** detenlo con **PFA** o **GFA**.

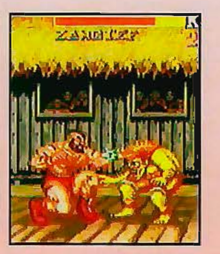





ZANGIEF vs. BLANKA

Cuando tenga **Electricity** jálalo con un **Spinning Pile Driver** sin acercarte mucho (de preferencia con **GD**). También le puedes conectar una **PFA**.

Cuando se lance con **Rolling Attack** detenlo con **GDA** o **PML**.

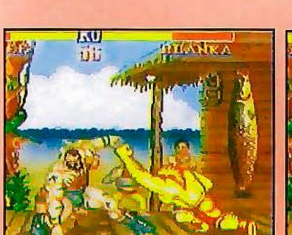



Para zafarte de sus mordidas mueve rápidamente el control de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces.





Si saltas al frente o atrás y se lanza con **Rolling Attack** presiona el control hacia abajo junto con **GF** para detenerlo.






Cuando te presione con **GFA** o **PFA** lo puedes detener si marcas rápidamente **PFA**.

Cuando te muerda o te presione el cuerpo, mueve el control rápidamente de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces. Y justo cuando te suelte empieza el giro para que al caer termines de marcar **Spinning Pile Driver** por si se queda junto a ti.









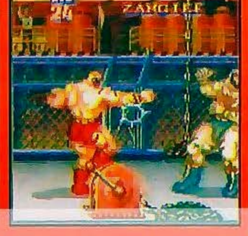
Cuando se acerque caminando jálalo con **Spinning Pile Driver**.



Si marca **PML** y no te alcanza conéctale **GFA** o **Spinning Clothesline**.





ZANGIEF vs. GUILE





➲ Esquiva su **Sonic Boom** marcando **Spinning Clothes Line** antes de que te toque.

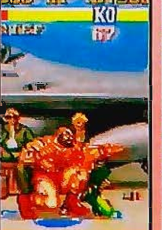
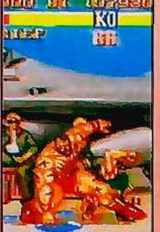
En cuanto se acerque marca **PDF** y empieza a ejecutar el giro para que justo al caer lo jales con **Spinning Pile Driver**. ➲

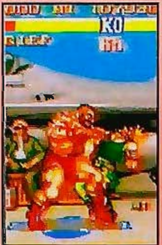






➲ Si falla una **Flash Kick** acércate un poco y justo cuando toque piso marca **GDA**, rápidamente **PDA** y jálalo con **Spinning Pile Driver**.










➲ Cuando no estén muy alejados y falle un **GFA** marca **PDA** y jálalo con **Spinning Pile Driver**.



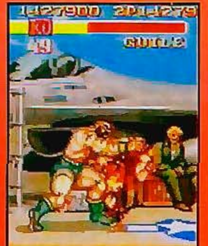
Cuando se acerque hacia ti caminando y te quiera conectar **PFA** jálalo con **Spinning Pile Driver**. ➲









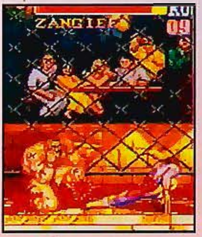

➲ Cuando salte sobre ti justo al caer marca **PDA** y jálalo con **Spinning Pile Driver**.

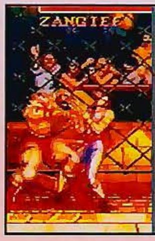
Si ya le falta un golpe para marearlo o para ganarle y te marca **PFA** conéctale una **PFA** cuando patee por segunda vez. ➲





ZANGIEF vs. VEGA







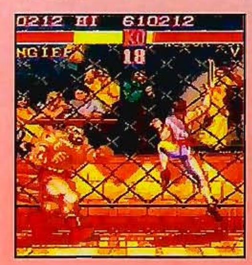
➲ Cuando se barra pon defensa y marca **Spinning Pile Driver**.



Vega utiliza dos estilos para lanzarse de la reja, cuando se lance con los brazos extendidos salta vertical presionando el control hacia arriba junto con **GM** o **GF** para detenerlo. ➲



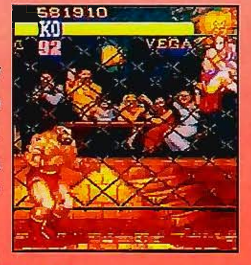


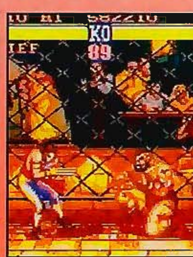


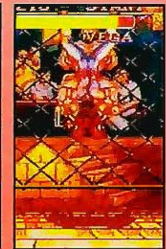



➲ Si comienza a lanzarse juntando los brazos aléjate de él y justo cuando baje, salta hacia atrás y conéctale un **GFF**.

Cuando estés cerca de la orilla y Vega **Rebote**, pásate por debajo de él y en cuanto caiga marca **PMA** e inmediatamente ejecuta un **Spinning Pile Driver**. ➲

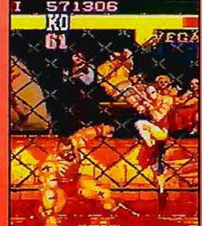
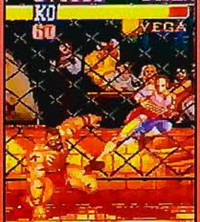




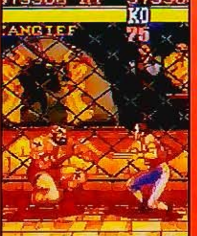


➲ Cuándo **Rebote** en la orilla sin acercarte mucho conéctale una **PFA**. Para mantenerlo a distancia marca **PFA**; si salta vertical conéctale nuevamente **PFA**.




Cuando **Rebote** en la orilla sin acercarte mucho marca un **Spinning Pile Driver**. Esta técnica también funciona cuando Vega se acerca caminando sin atacarte. ➲








➲ Cuando estés cerca de él marca **PML** y jálalo con **Spinning Pile Driver**.

ZANGIEF vs. DHALSIM





⊂ Cuando saltes hacia él y estás lejos marca **PDF** por si se barre o te patea. ⊍













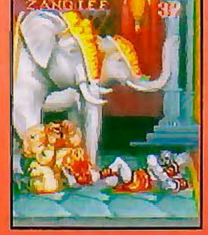
⊓ Para esquivar sus **Yoga Fire** o **GFL** marca **Spinning Clothes Line** antes de que te toque. ⊃

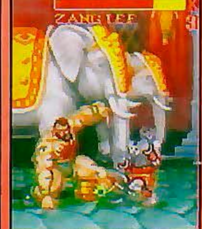
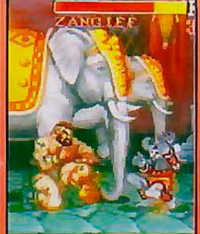


⊍ Cuando se barra hacia ti y falle conéctale un **GDA** rápidamente **PDA** y de inmediato jálalo con **Spinning Pile Driver**.












⊂ Cuando salte vertical colócale una **PFC**.

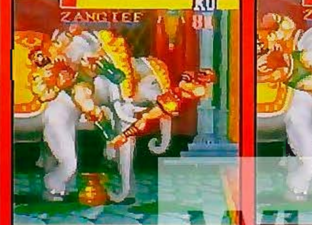
Cuando se lance con **Spinning Attack** y tu estés lejos, detenlo con **Spinning Clothes Line** justo antes de que te toque. ⊃






⊂ Cuando te agarre a "cocos" mueve el control rápidamente de lado a lado y presiona los 6 botones al mismto tiempo varias veces.

Si se lanza con **Spinning Attack** a los pies salta y conéctale un **PFV**. ⊃



ZANGIEF vs. BALROG



Cuando se lance con el brazo estirado marca rápidamente **Spinning Clothesline.** ➲

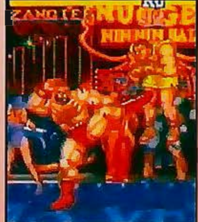








➲ Para provocar que salte marca **PMA**.




➲ Si salta hacia ti deténlo con **PFC** o **PFL**. ➲





ZANGIEF vs. SAGAT





➲ Para saltar más fácilmente los **Tiger Fire Ball** por arriba salta y marca un **GFF** justo cuando te vaya a tocar.

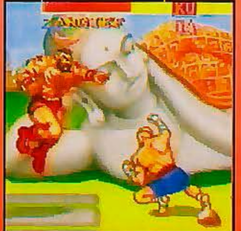


Cuando falle un **Tiger Upper Cut** conéctale una **PMA** y marca **Spinning Pile Driver** o simplemente colócale una **PFC**. ➲








➲ Trata de separarte de él, pegándote hacia la orilla; cuando él se acerque a una distancia media, salta hacia atrás para provocar que falle un **Tiger Upper Cut**.



Analiza su secuencia y cuando puedas salta hasta él y conéctale un **GFF** e inmediatamente una **PFA**. ➲












➲ Cuando esté tirado pégatele, marca **GDA**; rápidamente colócale una **PTA** y ejecuta un **Spinning Pile Driver**.



ZANGIEF vs. BALROG





➲ Si salta vertical avanza un poco y conéctale **GFL**.





Justo cuando se esté levantando conéctale una **PFC**.

ZANGIEF vs. M. BISON

➲ Cuando se lance con **Flaming Torpedo** detenlo con **Spinning Clothesline**.



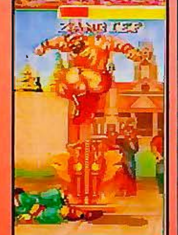


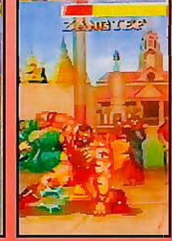


Cuando te ataque con pisotón y va ya a caer cerca de ti, marca **Spinning Pile Driver** de tal manera que termines de marcarla justo cuando M. Bison toca el piso. (Para que caiga cerca de ti, evita que te acorrale en una orilla avanzando en cualquier oportunidad que tengas, sin descuidar tu defensa). ➲





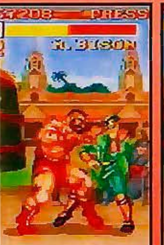
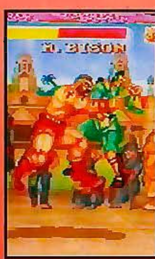





➲ Cuando lo derribes acércatele y justo cuando se está levantando, atácalo con **GFF** dejando el control presionado hacia abajo para asegurar el contacto e inmediatamente colócale una **PFA**. (Si no entran cuando menos lo alejas).

Cuando esté tirado acércate y atácalo con **PDF** y marca **Spinning Pile Driver** de tal manera que al caer tu termines de marcarlo. ➲





TZATRISHON JOT
ES: PROHIBIDO EL PASO





ASTAROSKA
ES: CUIDADO









Fecha de nacimiento:
12-23-1960
Estatura: 6'1"
Peso: 191 lbs.
Medidas:
B 49" W 32" H 35"
Tipo de Sangre: O





Sin duda este personaje es muy engañoso por sus movimientos y tiene una variedad de ataques que le permite someter a cualquiera de los otros personajes.





Ya que domines el quitarte las estrellas o pájaros moviendo el control rápidamente cambia la técnica de lado a lado por diagonal izquierda, derecha hacia abajo, entonces justo cuando sepas que te vas a quitar lo aturdido marca una **Flash Kick** para sorprender al oponente.



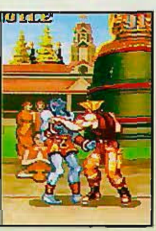
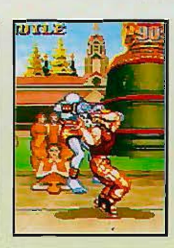






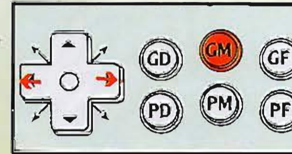


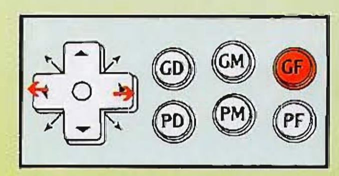
AGARRES EN EL PISO



Cuando estás pegado al enemigo presiona el control al frente o atrás y al mismo tiempo **GM** para arrojarlo hacia el lado que presionaste el control.



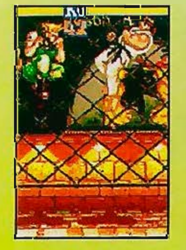


Cuando estás pegado al enemigo presiona el control al frente o atrás y al mismo tiempo **GF**para azotarlo contra el piso.



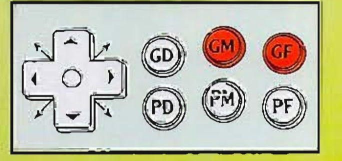



EN EL AIRE

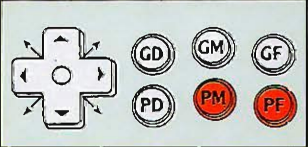




Al estar los dos peleadores en el aire y no muy alejados, presiona, **GM** o **GF**justamente en el instante que están al mismo nivel, para arrojarlo contra el piso.



Al estar los dos peleadores en el aire y no muy alejados, presiona **PM** o **PF** justamente en el mismo nivel para bajarlo y restarle energía.









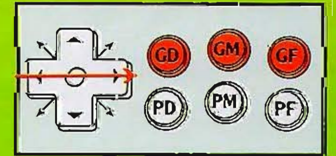





NOTA: En todos los agarres dependiendo de qué lado presiones el control es hacia donde lo arroja.

Para lograr esta patada, presiona el control hacia atrás o al frente junto con **PF**.

SONIC BOOM



Lo logras al mantener el control hacia tu espalda por 2 segundos aproximadamente y de inmediato presiona el control al frente junto con cualquier puño. Si estás en defensa, agachado o saltando hacia atrás, mientras no dejes de presionar atrás estás cargando tiempo para que en cualquier momento puedas sacar este poder.

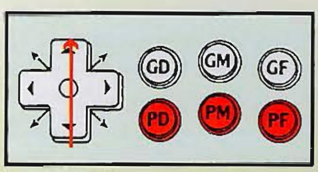
GD= Lentro GM= Medio GF= Rápido







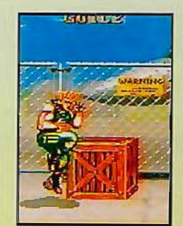
FLASH KICK

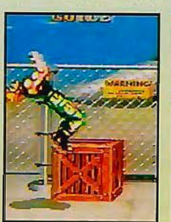


Lo logras al mantenerte agachado 2 segundos aproximadamente y de inmediato presionar arriba y cualquier patada al mismo tiempo (al estar ejecutando este poder puedes mantener el control en diagonal abajo y atrás para cargar tiempo y ejecutarlo otra vez justamente al caer o lanzar un **Sonic Boom**).



PD= Corta





PM= Media



PF= Larga

COMBOS Y JUGADAS DOBLES

Ejecuta estas jugadas cuando el oponente esté mareado o sin defensa.

Para aplicarlas es muy importante que marques el segundo movimiento en cuanto el primero es ejecutado y de igual manera el tercer. Si la jugada empieza con un ataque por arriba márcalo lo más abajo que puedas.

Para dominar a este personaje es indispensable acostumbrarse a que siempre tienes que mantener el control en diagonal atrás y hacia abajo en cualquier momento que puedas (por ejemplo cuando saltas al frente inmediatamente regresar a la posición de diagonal para que al caer puedas ejecutar un poder) ya que de esta posición puedes ejecutar **Sonic Boom** o **Flash Kick**.

Conéctale un **GFF**
Inmediatamente colócale rápidos **GDC**hasta marearlo.













Conéctale un **GFF**
Inmediatamente colócale una **GMA**
Y justamente al entrar el golpe marca **Flash Kick**





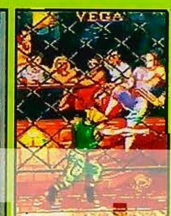


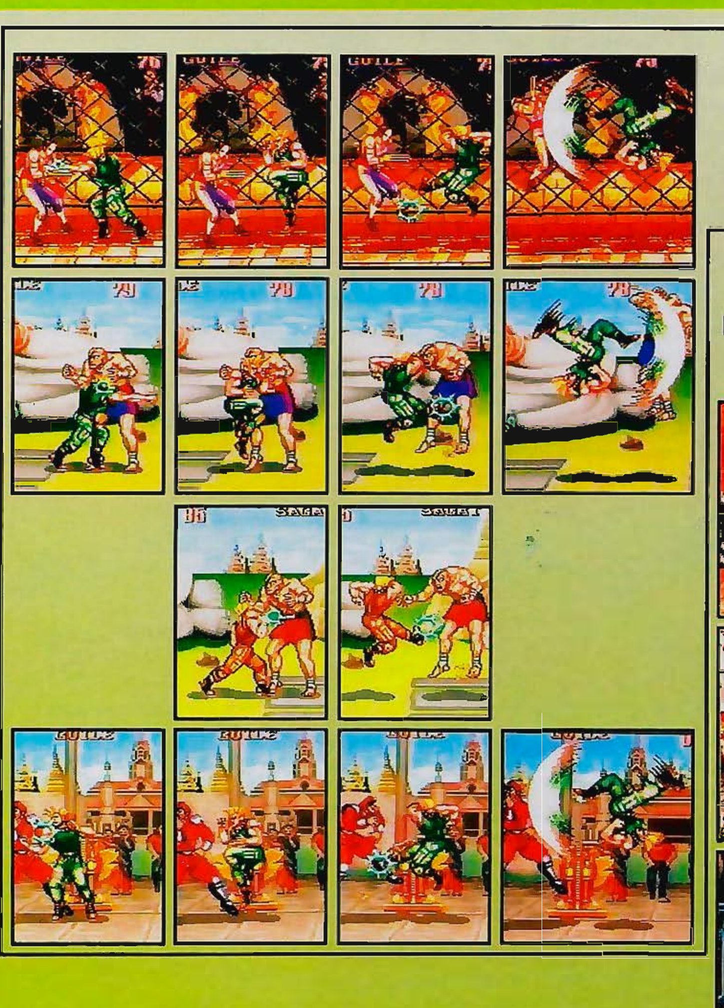
Puedes cambiar **GFF** por **PDF** y **GMA** por **GDA.**

Pégate al oponente y lanza **Sonic Boom**.
Inmediatamente colócale rápidos **GDC**
hasta marearlo.









Si cargas el tiempo suficiente para una **Flash Kick** y marcas el movimiento normal para ejecutarla y en el momento justo en el control está al centro presionas cualquier puño Guile ejecutará primero el golpe e inmediatamente la **Flash Kick** estando de pie.

Si cargas el tiempo suficiente para un **Sonic Boom** y marcas cualquier golpe dejando el botón presionado y justo cuando entra presionas el control al frente y sueltas el botón al mismo tiempo lanzarás un **Sonic Boom** antes de que regrese el brazo.

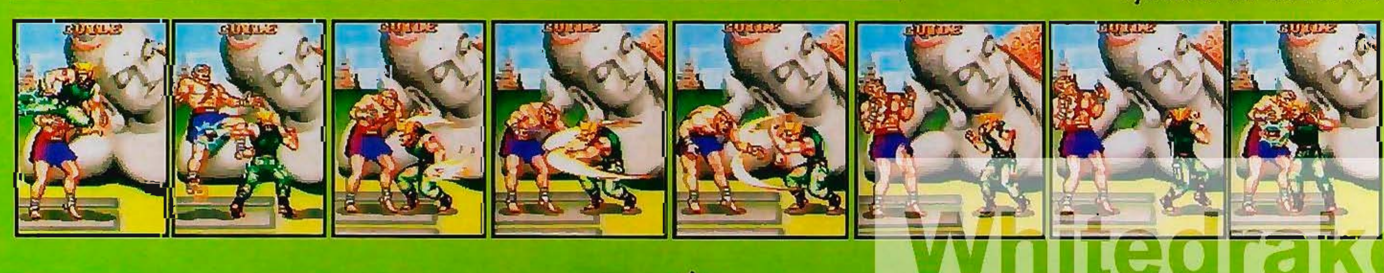




Conéctale una **GFF** lo más pegado que puedas.
Y justamente al caer marca el movimiento de **Flash Kick** sin titubear pero presiona **GF**cuando el control está al centro.
Puedes cambiar el **GF** por **GM** o **GD.**



Conéctale **PFF**
Justo al caer colócale **GFC**
Inmediatamente que entra el **GFC**marca **Sonic Boom**
Y justamente al entrar el **Sonic Boom** remátalo con **GFL**
El último ataque entra si el combo lo ejecutas en una orilla.



Lanza un **Sonic Boom** con **GD** y síguelo.
Salta hacia el oponente
Conéctale **GDF**
Inmediatamente colócale rápidos **GDC** hasta marearlo.










Conéctale **GMF**, al caer marca **GMC**e inmediatamente marca **Sonic Boom**, en cuanto entre el **Sonic Boom** remátalo con **GML**.
El último ataque entra si el combo lo ejecutas en una orilla.

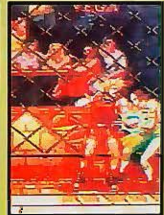
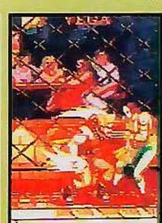









Conéctale una **GFF**lo más pegado que puedas
Justo al caer colócale un **GFC**
Inmediataente que entre el **GFC** marca **Sonic Boom**
Y justamente al entrar el **Sonic Boom** remátalo con **PML**
El último ataque entra si el combo lo ejecutas en una orilla.





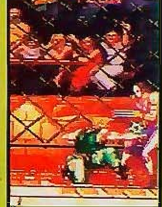
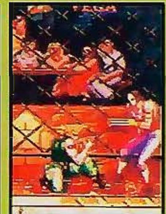
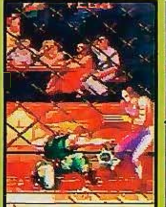


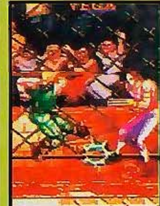






Conéctale un **GFF** lo más pegado que puedas.
Justo al caer colócale un **GDA**
Y justamente al entrar el **GDA** marca el movimiento e **Flash Kick** sin titubear pero presiona **GM** cuando el control está al centro.







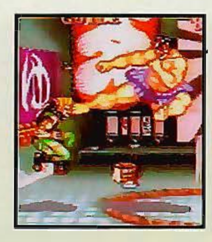


Puedes cambiar el **GM** de pie por **GMA**.
Este combo lo mejoras si cambias el **GDA** por **GMA** pero sólo para los oponentes altos como Sagat.

VERSUS

GUILE vs. E. HONDA






➲ Cuando ataque por arriba conéctale una **GFA** o **Flash Kick**.

Para zafarte de sus apretones mueve el control rápidamente de diagonal izquierda, derecha hacia abajo y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces. Con esto te sueltas y si salta hacia ti marca **Flash Kick**. ➲



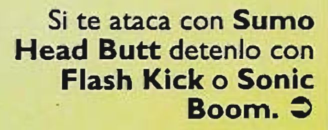







➲ Cuando marque **Hundred Hand Slap** conéctale un **Sonic Boom** con **GD** y marca **PMA**.

Si te ataca con **Sumo Head Butt** detenlo con **Flash Kick** o **Sonic Boom.** ➲












➲ Y si estás saltando al frente o atrás marca **PMF** justo antes de que te toque.

Cuando salte hacia ti tu salta rápidamente hacia atrás y agárralo. ➲






➲ Si salta vertical conéctale una **PFF**.







GUILE vs. RYU / KEN






⊂ Justo cuando te va a lanzar **Fire Ball** detenlo con **PMA.**






Si ya te lanza **Fire Ball** y no estás muy lejos conéctale una **Flash Kick** con **PD.** ⊃









⊂ Cuando lance **Fire Ball**, nulifícala con **Sonic Boom** y si estás cerca conéctale **GFL** o **PFL.** ⊍




⊂ Cuando ataque con **Hurricane Kick** detenlo con **Flash Kick.**





⊍ Cuando falle un **Dragon Punch** conéctale una **Flash Kick** o mejor aún, justo cuando toca el piso marca **Flash Kick** pero presiona **GF** cuando el control pasa por el centro.












⊂ Cuando lances un **Sonic Boom** y estés cerca de él conéctale **PMA**.

Si salta hacia ti muy cerca detenlo con **GFA.** ⊃






⊓ De vez en cuando fíntalo con **PDA** para que crea que marcaste **PFA**.

O también si conectas un **Sonic Boom** remata con **PMA.** ⊃








⊂ Los ataques por arriba te los puedes quitar si marcas **PMC** justo cuando el oponente está frente a ti.

GUILE vs. DHALSIM





Inmediatamente que marque un golpe o patada ejecuta una **Flash Kick**.

Cuando se barre pon defensa y conéctale **GMA** junto con **Flash Kick**.









Cuando te agarre a "cocos" mueve el control rápidamente de diagonal izquierda, derecha hacia abajo y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces, con esto te sueltas y si te marca un golpe o patada ejecuta **Flash Kick**.





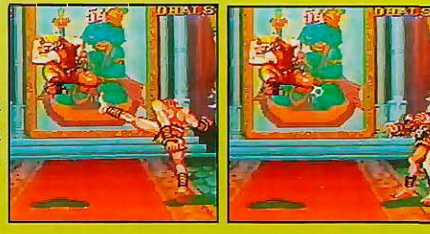
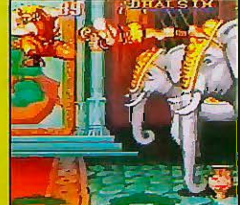

Cuando lance **Yoga Fire** o **Yoga Flame** nulifícala con **Sonic Boom** y si estás cerca conéctale **GFL** o **PFL**.







Cuando saltes hacia él para acercarte marca **PDF** para detener ciertos ataques.







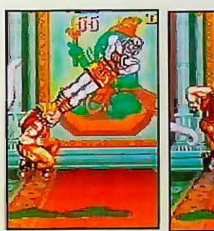

Y si se barre hacia ti después de que entre la **PDF** conéctale **GMA** y **Flash Kick**.

Si marca **Yoga Flame**, lánzale un **Sonic Boom** con **GF** de tal manera que entre justo cuando Dhalsim está quitando el **Yoga Flame**.









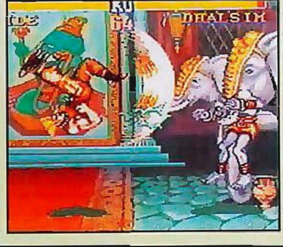

➲ Si te ataca con **Spinning Attack** detenlo con **Flash Kick**.

O si él está arriba de ti, conéctale **GFA**.




Si marca **Yoga Fire** o **Yoga Flame** y no estás muy lejos, marca **Flash Kick** con **PD.**➲



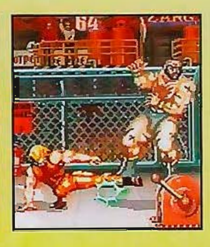



GUILE vs. ZANGIEF



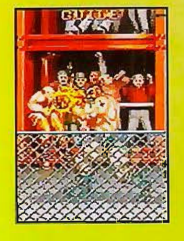

➲ Mantenlo a distancia con **PMA** y fíntalo con **PDA**.

Cuando marque **Spinning Clothesline** conéctale **PMA** o **PFA.**➲





➲ Para zafarte de sus apretones mueve el control rápidamente de diagonal izquierda, derecha hacia abajo y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces, con esto te sueltas y si salta hacia ti marcas **Flash Kick**.





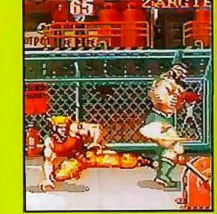





Si salta hacia ti conéctale **PML.**➲




➲ Si marca **Spinning Clothesline** lanza un **Sonic Boom** con **GD** y conéctale una **PFL**.












➲ Lánzale **Sonic Boom** cuando estés lejos de él y si salta al frente conéctale un **GGF**.

GUILE vs. BLANKA






Lánzale **Sonic Boom** y cuando salte al frente conéctale **PMA** o **PFA.**




O también usa **PML.**





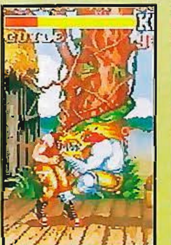




Cuando ponga **Electricity** conéctale **Flash Kick** o **PMA** y **PFA** si estás a media distancia.

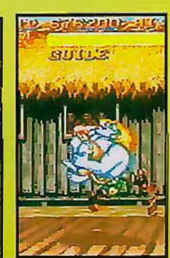



Para zafarte de sus mordidas mueve el control rápidamente de diagonal izquierda, derecha, hacia abajo y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces, con esto te sueltas y si salta hacia ti marcas **Flash Kick**.






Para detener su **Rolling Attack** marca **Flash Kick** o **GDL.**








Y si vas saltando hacia atrás o al frente marca **PMF** o **PDF.**






GUILE vs. GUILE






⊂ Cuando te ataque por arriba utiliza **PFL** si no está muy cerca y **GFA** si está pegado a ti.

Si marca **PFA** conéctale una **Flash Kick** justo cuando estira el pie por segunda vez. ⊃




O también ⊃ puedes colocarle una **PDL.**





Presiónalo con **PMA** para que no lance **Sonic Boom.** Pero si te presiona con **PMA** detenlo con **PDL.**













⊂ Si falla una **Flash Kick** conéctale una igual; o mejor aún salta y agárralo.

Cuando no estés muy lejos y él te lance **Sonic Boom** marca **Flash Kick** con **PD** ⊃





⊂ Si te lanza **Sonic Boom** y salta al frente marca **PFF** para forzarlo a poner defensa de pie y no te sorprenda con **Flash Kick**







Si lanza **Sonic Boom** contrarrestalo con **Sonic Boom.** ⊃









⊂ Si pone **Electricity** y es junto a él marca **Sonic Boom** y **PMA.**

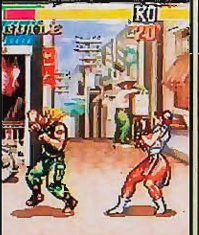
GUILE vs. CHUN LI




➲ Cuando salte hacia ti muy cerca, detenla con **GFA**.

Cuando rebote en la pared lanza un **Sonic Boom** de tal manera que le dé justo al tocar el piso y remátala con **GFL.** ➲

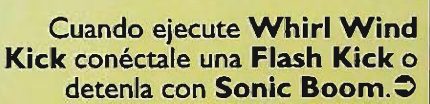




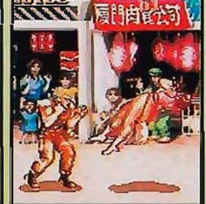




➲ Cuando ejecute **Lightning Kick** conéctale cualquier combo comenzando con un ataque por arriba.



Cuando ejecute **Whirl Wind Kick** conéctale una **Flash Kick** o detenla con **Sonic Boom.** ➲







➲ Cuando salte sobre ti conéctale una **PFC** antes de que caiga del otro lado.

Cuando rebote en la pared y estés debajo de ella salta y agárrala con **GM** o **GF** para arrojarla hacia la orilla. ➲

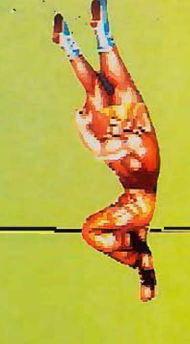






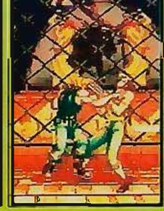


➲ Presiónala lanzándole **Sonic Boom** y si salta vertical acércate y marca defensa; si te patea caerá en el **Sonic Boom.**

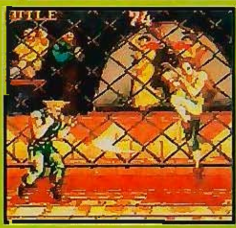
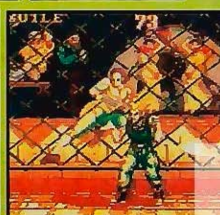


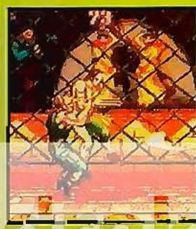
GUILE vs. VEGA



➲ Lánzale **Sonic Booms** continuos con **GD** y cuando te salte agárralo con **GM** al caer (también lo puedes agarrar con **GF**). ➲

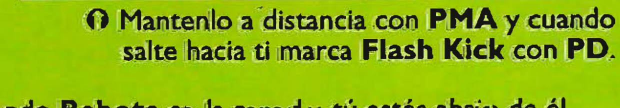


Si lanzas un **Sonic Boom** lento y Vega lo va a esquivar con giros hacia atrás, síguelo y justo cuando entre el **Sonic Boom** conéctale una **PFL** presionando el control hacia el frente o **PFC.**

Cuando **Rebote** en la pared lanza un **Sonic Boom** con **GD** de tal manera que le dé justo al caer e inmediatamente colócale un **GFL.**

Cuando se suba a la reja colócate a un lado de él y cuando se lance salta hacia atrás y agárralo con **PF** o conéctale una **PFF.**

O también lo puedes detener con una **Flash Kick** con **PD**.



Mantenlo a distancia con **PMA** y cuando salte hacia ti marca **Flash Kick** con **PD.**

Cuando **Rebote** en la pared y tú estés abajo de él salta y agárralo con **GM** o **GF** para lanzarlo contra la orilla.

GUILE vs. BALROG



Mantenlo a distancia con **PMA.**

Si salta hacia ti conéctale una **Flash Kick** con **PD.**











Si salta vertical colócale una **Flash Kick** con **PF.**

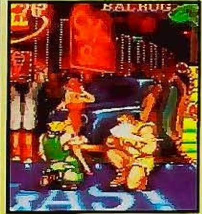
O también **GFA.**





O también **GFL.**











Antes de que se levante lanza un **Sonic Boom** con **GD** y conéctale una **PFA.**









O también justo cuando se levanta conéctale el siguiente combo o cualquier otro: **GFF, GFC y Sonic Boom.**



Si se acelera conéctale una **Flash Kick** cuando regrese el brazo.

















Cuando corre hacia ti lanza un **Sonic Boom** con **GD** y marca un **GFL.**







GUILE vs. SAGAT






➲ Cuando lance su **Tiger Fire Ball** por arriba, conéctale una **Flash Kick**.

Cuando falle un **Tiger Upper Cut** conéctale una **Flash Kick** justo antes de que caiga al piso para restarle mayor energía. ➲




➲ O también si tienes buen cálculo, justo al tocar el piso marca **Flash Kick** pero presiona **GF** cuando el control pase por el centro.

Para provocar que falle un **Tiger Upper Cut** tienes que pegarte a la orilla y cuando se acerque a una distancia media saltas hacia atrás y cuando él falle el **Tiger Upper Cut** conéctale una **Flash Kick** o agárralo en el aire con **GM** o **GF** para lanzarlo lejos de ti y repetir la jugada. ➲













➲ Cuando lance **Tiger Fire Ball** por abajo salta hacia él con **PDF** y al caer conéctale **GDA** e inmediataente marca **Flash Kick**.

Cuando nulifique un **Tiger Fire Ball** por arriba y estes cerca de él marca **GFL**. ➲














➲ Y si es **Tiger Fire Ball** por abajo marca **PMA** o **PFA**.





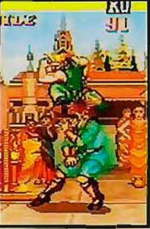
GUILE vs. M. BISON




Cuando estés lejos y salte hacia ti con patada, detenlo con **Flash Kick**.

Cuando te ataque con pisotón, pon defensa parado y después de que **Rebote** salta y agárralo, inmediatamente salta hacia él con **PDF**, **GDA** y **Sonic Boom** y repite la jugada (no importa si no entró ningún ataque).






Cuando se lance con **Flaming Torpedo** detenlo con **Sonic Boom** o **Flash Kick**.







Cuando estés en una orilla lánzale un **Sonic Boom** cuando se aleje y salta para conectarle un **GFV**.



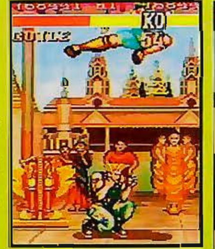



Cuando salte vertical conéctale un **GFA**.





Cuando salte sobre ti conéctale un **PFC** cuando va a caer del otro lado.



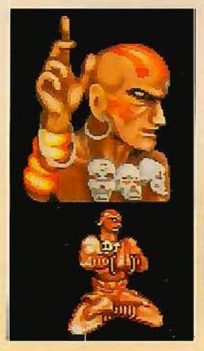


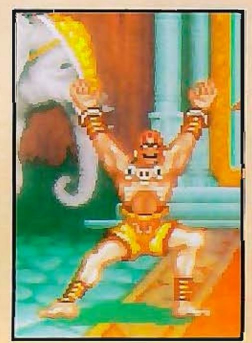
Cuando estás en la orilla y te ataca saltando con patada muy pegado a ti, detenlo con **PMC**.



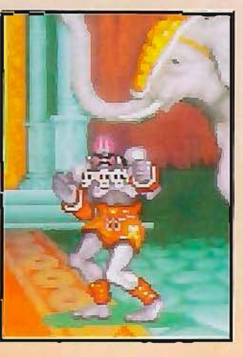








FECHA DE NACIMIENTO:
11-22-1952
ESTATURA: 5'10"
PESO: 107 LBS. AUNQUE EL PUEDE VARIAR SU PESO Y ESTATURA
MEDIDAS:
B 42" W 18" H 25"
TIPO DE SANGRE: O





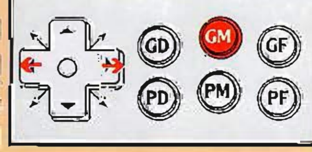
Este personaje es muy especial por su cualidad de alargar sus brazos y piernas. Esto bien utilizado es una gran ventaja pero si abusas de ella tanto el CPU como tus contrincantes pueden tomarte la medida y sin duda fracasarás.

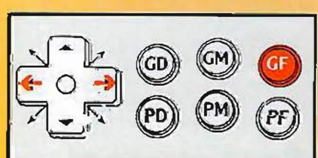
AGARRES



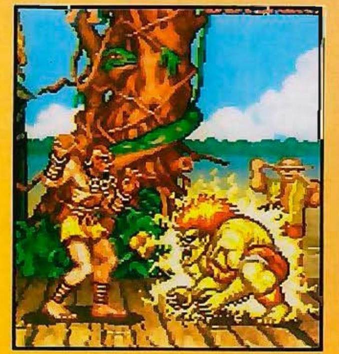


Cuando estés cerca del enemigo presiona el control al frente o atrás y al mismo tiempo **GM** para agarrarlo a "cocos" **(Yoga Nugie)** y restarle energía.

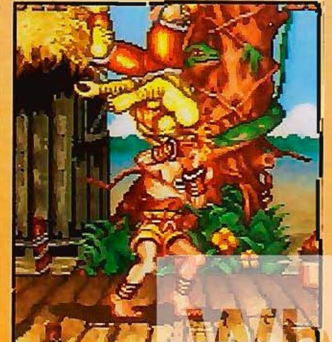


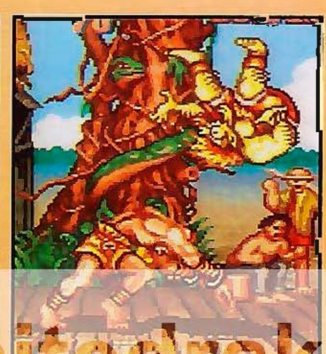


Cuando estés cerca del oponente presiona el control al frente o atrás y al mismo tiempo **GF** para arrojarlo y restarle energía.

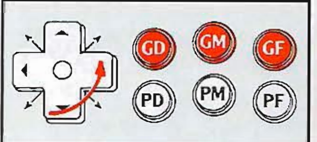








YOGA FIRE



Sigue la secuencia mostrada en forma continua y al terminarla presiona cualquier puño.

GD= Fuego Lento
GM= Fuego Medio
GF= Fuego rápido



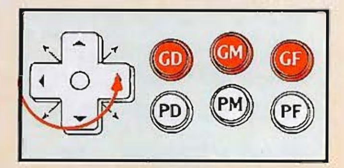



YOGA FLAME






Sigue la secuencia mostrada en forma continua y al terminarla de inmediato presiona cualquier puño.



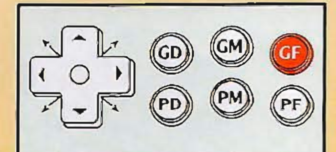







SPINNING ATTACK
(DE CABEZA)

Salta y cuando estés en lo más alto presiona GF para lanzarte contra el oponente. (Avanzas mucho por lo cual el ataque es muy horizontal).



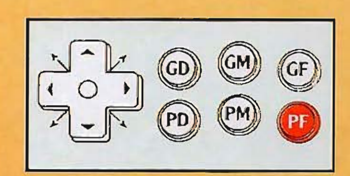






SPINNING ATTACK
(DE PIE)

Salta y cuando estés en lo más alto presiona **PF** para lanzarte en diagonal hacia el oponente.



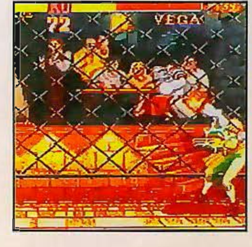


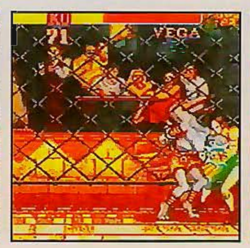




COMBOS Y JUGADAS DOBLES

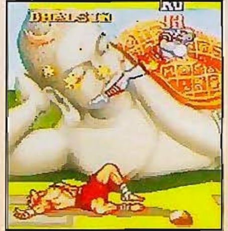
Ejecuta estas jugadas cuando el oponente esté mareado o sin defensa.
Se podría decir que Dhalsim sólo tiene un Combo seguro; hay otras jugadas que vas armando según se comporte el oponente por lo tanto aquí te damos unas cuantas jugadas.






Conéctale **Spinning Attack** con **PF** e inmediatamente marca **GFC**.

Conéctale **Spinning Attack** con **PF** tratando de caer del otro lado antes de que se levante el oponente y justo al caer marca **GFC** (con esto aseguras un doble contacto).













Conéctale **Spinning Attack** lo más abajo que puedas e inmediatamente marca **GFL**.

Y si intenta saltar marca **PML**.




Marca **PMA** de cerca y justo cuando recoges el pie marca **Yoga Fire** (en esta jugada no es seguro que entre el **Yoga Fire** pero sirve como presión hacia el oponente).

VERSUS

DHALSIM vs. RYU / KEN

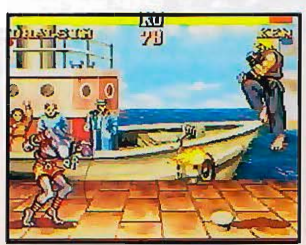



➲ Si te lanza **Fire Ball** conéctale **PFA** de lejos.

Mantenlo a distancia con **Yoga Fire** y si salta vertical avanza un poco y conéctale un **GFL**. ➲





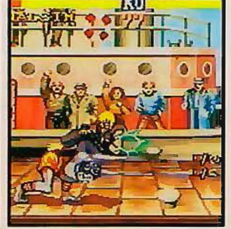





Si salta hacia ti recíbelo con una **PML** y si ya terminó de ejecutar algún ataque en el aire marca **PFA** de lejos.

Si te ataca por arriba colócale un **GFL** o **PMC**.







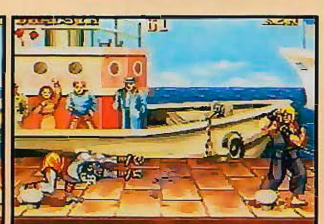



Si lanza **Fire Ball** contrarréstala con **Yoga Fire** o **Yoga Flame**.









Si pone defensa cuando lanzas **Yoga Fire** marca **GFL** para mantenerlo a distancia.

Cuando falle un **Dragon Punch** conéctale un **GFC**.









Para detener la **Hurricane Kick** conéctale una **PML**.

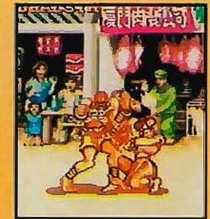


O si tienes energía pon defensa de pie y marca agarrón continuamente.





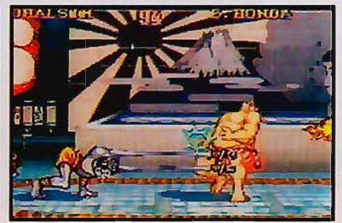






En cuanto la tengas pegada a ti marca **GMC** y rápidamente agarrón.





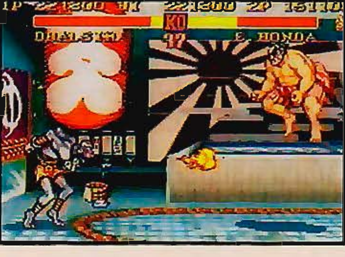
DHALSIM vs. E. HONDA

➲ Presiónalo con **Yoga Fire** y cuando salte conéctale un **GFL** antes de que baje.

O también conéctale un **GFF**. ➲



➲ Para zafarte de sus apretones mueve el control rápidamente de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces.









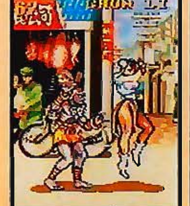

➲ Si se lanza con **Sumo Head Butt** detenlo con **Yoga Fire** o esquívalo con **PFA** de lejos.



Cuando marque **Hundred Hand Slap** lánzale un **Yoga Fire** con **GF** pero no tienes que estar muy cerca de él. ➲




DHALSIM vs. CHUN LI





➲ En cuanto caiga cerca de ti marca agarrón.

Cuando marque **Whirl Wind Kick** conéctale una **PML**. ➲








➲ Si marca **Lightning Kick** conéctale un **Rolling Attack** hacia la cintura, seguido de un **GFL**.

Cuando rebote en la pared recíbela con **GFL**. ➲





DHALSIM vs. BLANKA

➲ Cuando tenga **Electricity** fácilmente lo puedes agarrar con **GF** o **GM** sin pegarte mucho.








➲ O también conéctale un **Spinning Attack** lo más abajo que puedas seguido de un **GFL**.







➲ Cuando se lance con **Rolling Attack** pon defensa y cuando rebote conéctale una **PML** o **GFL**.








Para zafarte de sus mordidas mueve rápidamente el control de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces. ➲






➲ Si estás en el aire y se lanza con **Rolling Attack** marca **Spinning Attack** un **PF** o conéctale un **GFF**.

DHALSIM vs. GUILE





➲ Cuando te ataque por arriba conéctale un **GFL** justo antes de que te toque.

➲ Si lanza **Sonic Boom** contrarréstalo con **Yoga Fire**.



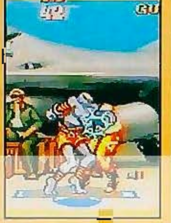

➲ Y si estás cerca de él conéctale una **PFA**.





Si falla una **Flash Kick** conéctale un **GFC**. ➲





DHALSIM vs. DHALSIM

Calcula cuando te vaya a atacar para que tú ya tengas **Yoga Flame** y él sólo se queme.











Si lanza **Yoga Fire** o **Yoga Flame** contrarréstalo con **Yoga Fire** o **Yoga Flame**.




Si estás cerca y te lanza **Yoga Fire** conéctale una **PFA** de lejos.




Cuando se barra pon defensa y conéctale un **GFC** y si se queda corto conéctale **PFA** de lejos.











Si te agarra a "cocos" mueve el control rápidamente de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces.



Si ataca con **Spinning Attack** detenlo con **PML**.

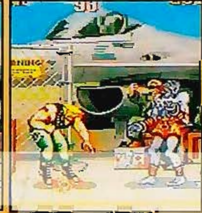









Si falla una **PFA** rápidamente colócale un **GFL**.


Si está cerca marca **PMA** de cerca e inmediatamente que haga contacto marca **Yoga Fire**.

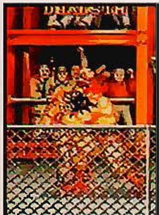
DHALSIM vs. ZANGIEF

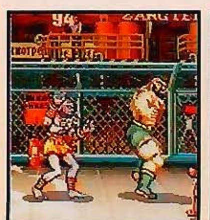




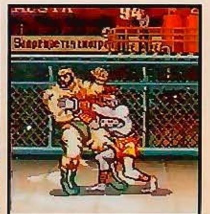
➲ Mantenlo a distancia con **Yoga Fire** y si salta conéctale **GFL** antes de que baje.

Cuando te muerda o te presione el cuerpo, mueve el control rápidamente de lado a lado y presiona los 6 botones al mismo tiempo varias veces. ➲


➲ Cuando marque un **Spinning Clothes Line** conéctale un **GFA** de lejos.



O también puedes colocarle un **PFA** de lejos. ➲




➲ Y sin necesidad de acercarte mucho lo puedes agarrar. ➲












➲ Si llega a conectarte un ataque y está cerca de ti marca agarrón rápidamente.



DHALSIM vs. VEGA





➲ Cuando **Rebote** en la pared recíbelo con **GFL**.

Lánzale **Yoga Fire** y cuando salte al frente conéctale un **GFL**. ➲





DHALSIM vs. BALROG

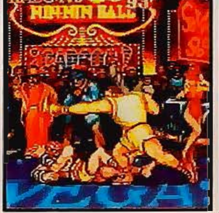
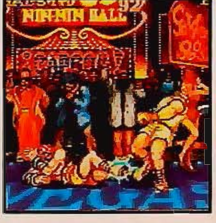




⊂ Constantemente lánzale **Yoga Fire** y cuando salte al frente conéctale un **GFL**.

Mantenlo a distancia con **PML**. ⊃



⊂ Cuando se lance con el puño al frente conéctale una **PFA** de lejos.

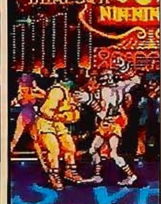
Cuando lo derribes marca un **GFC** justo cuando se está levantando. ⊃






∪ Atácalo con **Spinning Attack** y si no entra agárralo a "cocos" y deja el control hacia arriba para repetir la jugada.



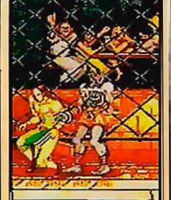






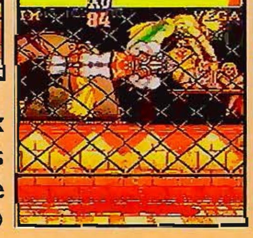
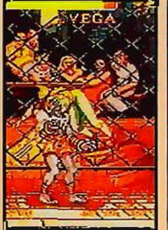


DHALSIM vs. VEGA

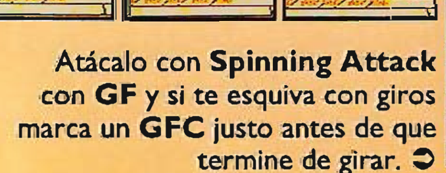




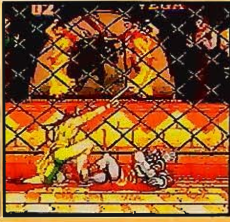
⊂ Cuando lo derribes conéctale un **GFC** antes de que se levante.



Atácalo con **Spinning Attack** con **GF** y si te esquiva con giros marca un **GFC** justo antes de que termine de girar. ⊃


⊂ Cuando dé giros al nivel del suelo para conectarte un garrazo, colócale una **PFA** de cerca.



∪ Cuando se suba a la reja utiliza el **Spinning Attack** con **GF** para esquivarlo y atacarlo o directamente atacarlo.





DHALSIM vs. SAGAT

⮋ Contrarresta sus **Tiger Fire Ball** con **Yoga Fire** y si estás a distancia media conéctale un **GFL**.








Mantenlo a distancia con **GFL**. ➲




⮈ Si lanza **Tiger Fire Ball** por arriba esquívalo marcando **GFL** justo antes de que te toque. ⮋










⮈ Y si estás cerca marca **PFA**



Si falla un **Tiger Upper Cut** conéctale un **GFC**. ➲

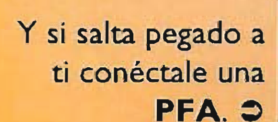








⮈ Presiónalo con **Fire Ball** y si salta al frente conéctale un **GFL**.



Y si salta pegado a ti conéctale una **PFA**. ➲











DHALSIM vs. M. BISON





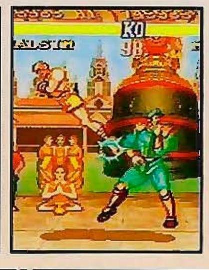
➲ En cuanto se ponga en posición de que se va a lanzar con **Flaming Torpedo** conéctale una **PML**.

Cuando se lance con **Flaming Torpedo** lo detienes con **Yoga Fire** o **Yoga Flame**. ➲





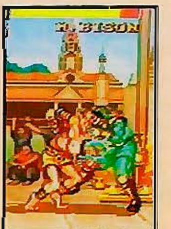


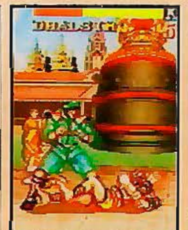



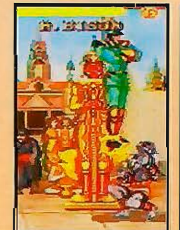
➲ Y si ya estás en el aire marca **Spinning Attack** con **PF**.

Cuando te ataque con **Pisotón** pon defensa y si cae cerca conéctale un **GFC** y si cae lejos o te conecta el **Pisotón** colócale una **PFA** de lejos. ➲









➲ Cuando salte hacia ti conéctale una **PFA** de cerca.






AGRADECEMOS LA COLABORACION DE:

MARCO ANTONIO J. BOJALIL + MARIO A. GUADARRAMA VILLEGAS + CARLOS E. SOLANO CASTILLO + SCHROEDER HIGAREDA ISLAS + JOSE A. PIÑA MATA + ANDRES JOSE MARQUEZ H. + ERNESTO VARGAS GARDUZA + ROBERTO RUIZ GOMEZ + CARLOS A. SANCHEZ GUERRERO + RAMON SAMANIEGO V. + VICTOR H. EMILIO BARCENAS + BENJAMIN B.S. + MARCO ANTONIO B.S. + JULIO CESAR CORONA ORTEGA + EDUARDO SEGOVIA RAMIREZ + ERIK GUADALUPE RIVERA + OSWALDO VALENCIA MENDEZ + ERIC GERARDO MARIN FLORES + CESAR MARIN FLORES + ISRAEL MARIN FLORES + RICARDO DOROTEO CORONA + JORGE DOROTEO CORONA + EDGAR LOPEZ URIBE + FERNANDO DAMIAN RIVERA + RICARDO PACHECO MONTOYA + ROGER RANGEL M. + GREGORIO MORA AGUILAR + EDUARDO FRANCO SIBAJA + FERNANDO MORALES LUGO + JORGE A. GARCIA LEPEZ + ABEL BEJAR DOMINGUEZ + RAFAEL ROJAS HERNANDEZ + DAVID SOFT + ARTURO MORALES CARRANZA + AARON HEVIA MIRANDA + CLAUDIO ROGELIO SANTIAGO + SERGIO LEON PEREZ A. + MICKAEL PONCE + RAFAEL A. LEZAMA MORALES + ARTURO GUTIERREZ CALVILLO + FERNANDO OJEDA RUIZ + ERIK GOMEZ G. + GUILLERMO BARBA MARTINEZ + VICTOR HUGO RIVERA + VICTOR LECHUGA MOLINA + OSCAR RODRIGUEZ ALVAREZ + EDUARDO MORALES LOYA + RAFAEL GODINEZ PRADO + MARCOS SAMUEL PEREZ + CARLOS ALEJANDRO ARENAS + ARTURO YAÑEZ ALARCON + OMAR STEVE GARCIA + JOSE EDUARDO RUIZ + IVAN CERILLO + RICARDO ELORZA DEL VALLE + ROBERTO RUIZ GOMEZ + GONZALO FLORES GOMEZ + EDUARDO JOSE FLORES GONZALEZ + RODOLFO JOSE FLORES GONZALEZ + CESAR GUTIERREZ PEREZ + ALEJANDRO ARROYO GOMEZ + JORGE MANUEL SALGADO + GUILLERMO A. BENUMEA PEDROZA + RAFAEL LLANES SERRANO + ALFREDO TORIZ SANCHEZ + ROGER I. CAMARA + SHEILA FONSECA + IVONNE GUERRERO + GIOVANNI LIZARRAGA LIZARRAGA + CHRISTIAN MITCHEL ELIZALDE + SERGIO ALEJANDRO MORENO MORAN + GONZALO LARA SALAS + JUAN MANUEL CALZADA + LUIS ARTURO G. + PEDRO CORONEL SANTELIZ + FELIPE ALVAREZ MORA + CARLOS ALBERTO CASTRO + RENE VAZQUEZ + YURI CHARGOY + B-FORCE + ROGELIO ESPERANZA RUIZ + GUIBALDO VARGAS CALDERON + DANIEL CASTRO M. + FELIPE ITARRIAGA CORTES + F.I.C. + MIGUEL DANIEL CASTRO M. + JOSE A. ZALETA GONZALEZ + ALFONSO CEBOLLEDO GUTIERREZ + AGUSTIN SANTIAGO LOPEZ + GUILLERMO GONZALEZ GOMEZ + RENE CASTILLO LIMAS + CARLOS E. CASTILLO LIMAS + EDGAR CASTILLO OLVERA + EDGAR JULIAN RUBIO SOLIS + MIGUEL ANGEL LUNA S. + AGUSTIN PEREZ CUATEPOTZO + NES + PEDRO ALVAREZ YURIAN + JOSE MARIANO VELAZQUEZ C. + LINK II + SPY + RICARDO VELAZQUEZ M. + ANA AURORA HERNANDEZ PAVON + THE FLY + RICARDO J. OTERO + JAIME JAIR GARZA VILLARREAL + PEDRO E. GARCIA SILVA + JUAN MANUEL REYNOSO + EDUARDO MORALES ESTRADA + CARLOS E. RUEDA PUGA + GANDHI BAZAN ESTRADA + ANDREY A. IRRA SALAZAR + JESUS MOISES CUEVAS O. + ISRAEL ELIAS CUEVAS O. + DAVID ABRAHAM CUEVAS O. + NORBERTO GUADALUPE LOPEZ F.+ LEONARDO PARADA LEON + SERGIO ANGEL GALINDO PEREZ + ALEXIS AVALOS PEREZ + VLADIMIR AVALOS PEREZ + LEONEL ALFREDO CERVANTES DOLORES + RODOLFO ESPINOSA GREER + EDIEL MORELOS DOMINGUEZ + JOSE LUIS CASTRO VERA + ANTONIO MEZA LOPEZ + DAVID PLATA SANCHEZ + CESAR IVAN PLATA SANCHEZ + FRANCISCO JOSE RODRIGUEZ PUENTE + JULIO CESAR CORONA ORTEGA + ARTHUR CUM + CARLOS ISMAEL URDIALES SALAZAR + RAUL ABRAHAM LARA RANGEL + HECTOR C. MORENO + SERGIO ESPINOZA MORALES + JUAN GUZMAN CARDENAS + ROKA + CAPITAN N. + FERNANDO SORKIN TREJO.

Y RESPONDIMOS A:

GREGORIO MORA AGUILAR + ENRIQUE SOSA NUÑEZ + ARTURO A. ARCHUNDIA GONZALEZ + OSCAR ISRAEL SUAREZ ALARCON + ALEJANDRO BAENA GILBON + MARIO A. MADRIGAL HERNANDEZ + RICARDO JESUS RUIZ CABALLERO + HECTOR JARAMILLO CANTU + LEANDRO BALLADARES OCAÑA + PAULINO CARRILLO RODRIGUEZ + LUIS FELIPE GARCIA + JUAN CARLOS CARRASCO PEREZ + JORGE ELIAS LORETO + IVAN JARAMILLO NUÑEZ + LUIS AGUILAR DIONISIO + GERARDO FERNANDEZ ALEJO + ANGEL LAREDO NATAL + GUIBALDO VARGAS CALDERON + ROBERTO ROSAS M. + JOAQUIN LUIS GONZALEZ + ADRIAN MILLAN N. + CHRISTIAN PELLETIER + ISRAEL NEYRA R. + JUAN LUIS MALDONADO E. + CESAR MOLINA HEREDIA + MARCO ANTONIO NUÑEZ ELIZONDO + EZEQUIEL A. VARGAS MARTINEZ + PAUL RUIZ CABALLERO + HIRAM GUERRERO T. + JOSE LUIS ROJAS C. + FERNANDO CORCOBA ESPIN + ROBERTO BERLANGA ELORZA + LUIS FERNANDO ANGUIANO GALVAN + YAZUO BOLOA BARRAZA + JUAN ENRIQUE BUSTOS D. + MAURICIO LOPEZ CHAGOYA + ALVARO MARIN ZAMORA + EDGAR ALEJANDRO DIAZ MEJIA + EDGAR VICENTE ALOR ANTONIO + JESUS ALVAREZ BUCIO + RODRIGO RIGOBERTO RUIZ SELVAS + ENRIQUE G. SANGMAACK + CARLOS ALBERTO SANCHEZ GUERRERO + HECTOR RODRIGO SANCHEZ GUERRERO + ZAIRE ISRAEL GARCIA MACIAS + MANUEL CASTRO RIVAS + ISMAEL PEREZ MARTINEZ + EMILIO ROTH LOPEZ + ISRAEL VELAZQUEZ SUEÑOS + DANIEL MENDOZA M. + ANTONIO HERNANDEZ ALVARADO + JUAN CARLOS E. HERNANDEZ + JOSE VILLAGOMEZ RAMIREZ + EDGAR MUSIC LIVES + RAMON SAMANIEGO V. + JOAQUIN MONTESINO CHAVEZ + JORGE JESUS ORTEGA PEREZ + CARLOS FELIPE ORTEGA PEREZ + JUAN CARLOS VERGARA HERNANDEZ + VICTOR A. VERGARA HERNANDEZ + JOSE LUIS D.V. + ZUNO MANDEUR + LUIS ALBERTO + MANUEL RAMOS GUTIERREZ + TRIO AZTECA + JUAN JOSE GARDUÑO MEDRANO + JORGE ARMANDO MORALES MIRANDA + ALDO TAKE CHAVEZ + PAUL JURADO FOSADO + RAUL BARRIENTOS MOLINA + GERARDO DE LA TORRE A. + JORGE A. GARCIA LEPEZ + CARLOS ENRIQUE ISLAS ESPINOSA + RICARDO RENTERIA + ARTURO MORALES CARRANZA + JUAN PABLO DE JESUS CASTRO + CESAR LORENZO SAUCEDO MARTINEZ + RAFAEL ALEJANDRO LEZAMA + ARTURO ROSALES SERNA + JESUS HERNANDEZ RUIZ + FRANCISCO RIVERA ARIAS + ISRAEL A. FRANCO ROSAS + J. RICARDO CORNEJO + JESUS ALEJANDRO PINACHO BORREGO + RAUL RIVERA RIOS + RICARDO ELORZA DEL VALLE + GERMAN BONILLA ROSSO + RAFAEL ROJAS HERNANDEZ + AGUSTIN CERVANTES DONATO + CARLOS A. CENDEJAS CORIA + PAULA LOPEZ M. + EDGAR LINO AVENDAÑO + JESUS GILBERTO ROSAS + EMIL GUILEBALDO VON ROTH + JORGE A. GALICIA CARMONA + ENRIQUE NUÑEZ HERNANDEZ + JORGE ALEJANDRO C. SOLIS + CARLOS IVAN AGUILAR SOTO + ALEJANDRO BAUTISTA SOLORIO + ALVARO RUIZ CONTRERAS + CARLOS TORRES ALMONTE + HECTOR FILEMON ARCOS NIAVAES + MANUEL DE JESUS RAMIREZ + ADRIAN CASTILLO MARTINEZ + SERGIO A. CORONA REYES + ALBERTO AYALA BRETON + JUAN MANUEL REYNOSO M. + ANTONIO HASDRUBAL TORRES + SERGIO GARCIA RUIZ + BART + MORONI + ROGER.

una curita para cada partecita

LOS CURITAS DE KENDALL ME PROTEGEN

QUIERO CURITAS PARA MIS CORTADAS Y RASPONES

COLOREANOS, EN LA CAJA PODRAS VER LOS COLORES



CURITAS DINOSAURIO



MINICURITAS

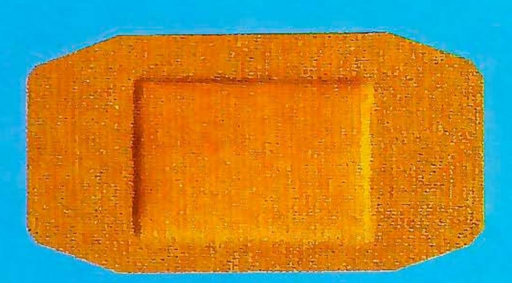
CURITAS TRANSPARENTES



CURITAS FLEXIBLES



CURITAS COLOR PIEL



CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS

CON SEGURIDAD

KENDALL®

"HIGIENE ES SALUD" REGS. No. 1175C92, 1176C92, 1184C92, 1185C92, 58532, 82559 S.S.A. LL23C


Gansito
"SOL"
Hola muchachos.
¿Cómo te vá Poncho?
No muy bien, es que tengo un pequeño problema.
Cuéntanos qué te pasa.
Es que el sol siempre me persigue
¿El sol?
No es que te persiga, el sol siempre está en su lugar, el único que se mueve eres tú...
...y cuando lo volteas a ver parece que te persigue, pero eso nos pasa a todos...
Ja, ja, ja.
Sí, y no nos causa ningún problema.
Es que yo hablo de otro sol...
"Sol" es el perro de mi vecino
Gansito
Marinela
Por siempre tu amiguito